平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成13年8月1日発行（季刊2、5、8、11月の1日発行）第4巻第5号通巻21号
http://www.t-two.co.jp
げーむじん
PARTNER
げーむじんパートナー
vol.17
2001 SUMMER
夏号
定価1200円
THE MAGAZIN
OF CUTE G
IN THE AME
BY YO SIDE
オリジナル描き下ろし
イラスト色紙
プレゼント!!!
いのまたむつみ
松原秀典
成瀬ちさと
青山総一
サモンナイト2
描き下ろしイラスト
&インタビュー
KID MIXセクション
イラスト独占公開
ルナ・ウイング~時を越えた聖戦~
青山総一原画集
藤島康介キャラデザイン企画
Piano
夢のつばさ
~Fate of Heart~
ナコルル
~あのひとからのおくりもの~
こみっくパーティー
火焔聖母
ロングインタビュー
いのまたむつみ
自らが語るプロフィール
劇場版ああっ女神さまっ
松原秀典インタビュー
éX-D
新キャラクター
藤島康介設定画公開
藤島康介×カプコンデザインチーム対談
燃えろ！ジャスティス学園
藤島康介イラストポスター
テレカプレゼント
今回は大人の魅力？
シンプルに、より美しく
女の子達の魅力を伝える
ゲームグラフィック誌
Illustration Kousuke Fujishima

アクアプラス原作の大ヒットゲームソフトが遂にアニメーション化!

えーーっ!
何でこんなに人が並んでるのーーっ?!
「同人誌即売会」って何なのーーっ?

DVD IN STORE NOW

第1巻 第1話「運命の初体験!?」収録

[DVD] KSXA-24111／¥2,800(税抜) ¥2,940(税込)

映像特典 菊池正美、茶山莉子、遠近孝一のCV各氏によるトーク映像
封入特典 キャラクター・カードセット2枚

初回製造分のみ全巻購入特典応募チケット封入!!
特典はDC版キャラクターデザイナー描き下ろしタペストリーだ!!

●ビデオは全国のアニメイト各店とソフトガレージ通販でのみ販売いたします。
ソフトガレージ通販 TEL.03-3779-4981 (AM10:00〜PM6:00／土日祝除く)
URL:http://www.softgarage.net/

■DVD第2巻は7／27発売! [全7巻／各5,000円(税抜)]

MAXI SINGLE CD IN STORE NOW

オープニングテーマ
「君のままで」
元田恵美

エンディングテーマ
「形のない街を目指して」
Kaya

7.4 CD IN STORE

OP&EDテーマのTVサイズを含む34曲を収録
「こみっくパーティー
アニメーション・サウンドトラック」

発売元:F.I.X.RECORDS／販売元:キングレコード株式会社

原作GAMEアクアプラスより7月26日発売!

ドリームキャスト用ゲームソフト『こみっくパーティー』
http://www.aquaplus.co.jp/

7/21・22"東京キャラクターショー2001" 8/10〜12"コミックマーケット60"に出展します!

CREATE HERE SPECIAL

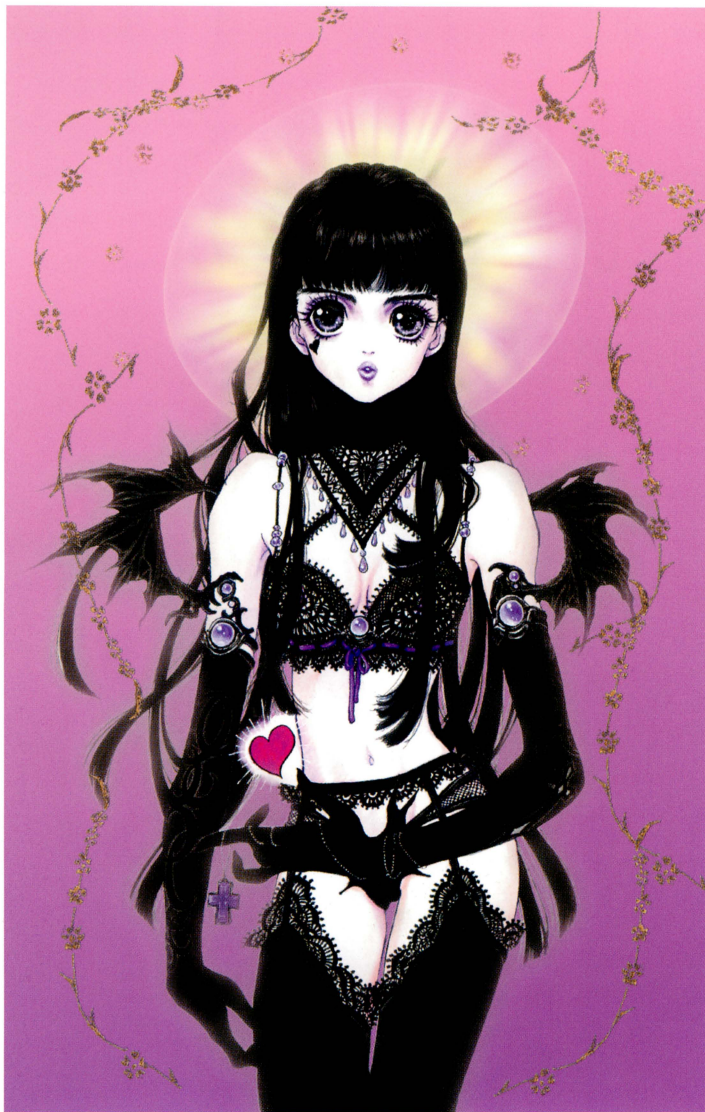
いのまたむつみ氏直筆のイラスト色紙を、サイン入りで1名様にプレゼント。詳しくは78ページ。

幸せ光線で いつの日か 世界征服を

Fortune Painter

「自らが語るプロフィール」いのまたむつみ

時に可憐、時に神秘的、
そして時に元気いっぱいの魅力的な
キャラクターを、無数に生み出してきた
いのまたむつみ氏。
彼女が描くロマンティックなイラストもまた、
私たちの心をとらえて離さない。
そんないのまた氏の半生と描くことに対する想いを、
ここに語っていただいた。

『テイルズ オブ デスティニー』のフィリア・フィリス　©NAMCO LTD.

『彩 -Sai-』カバーイラスト（富士見書房）　©いのまたむつみ

『モンスター・コレクションTCG』（富士見書房）イラストのラフ　©いのまたむつみ

もの心ついた時には落書きごっこしてた

――子供のころから、絵を描くのはお好きだったんですか？

いのまた：それはもう。気がついた時には落書きごっこをしていました。クレヨンとか色鉛筆で。描くものは主に……ケダモノ（笑）。熊ちゃんとかヒヨコとか馬とか。お姫さま系も描いたんですけれど、そちらはあまり覚えていないんです。ケダモノを描きながら、いろいろお話を考えましたね。舞台が幼稚園や学校で、そこにいっぱいケダモノがいるんです。

――ユニークですね。ほかに「ナントカになりたい」という子供時代の夢はありましたか？

いのまた：ありました。子供がみんな憧れる一般的なものですね。それも確固たる理由があってのことじゃないから、私の中でコロコロ変わっていたと思います。たとえばスチュワーデスとか、モデルとか、歌手とか……。あと天文学者になりたいとか、考古学者になりたいとか。

――アニメへの興味はどうでしたか？

いのまた：周りの友だちのアニメへの熱心さが普通だったので、私も普通に見ていました。好きだったのは東映の長編アニメ。『西遊記』や『どうぶつ宝島』などの動物もので、これもケダモノ系です（笑）。『わんわん忠臣蔵』とかね。

――では、好きだった画家や小説家は？

いのまた：生頼範義さんていうイラストを描く人がいるんですが、その人をすごく好きだったんです。小松左京さんや平井和正さんの小説のカバー絵を描いている方で。肉厚な絵の感じがすごく好きでした。私の絵柄とは全然違うので、よけいに好きだったのかもしれない。

西洋や日本の画家の絵は、いろいろ好きでした。美術の教科書などで誰でも知っている画家くらいしか知らなかったけれど、展覧会があったりすると見に行ってました。

小説は……SF小説や推理小説、冒険小説とかが好きでした。大藪春彦さんとか。

――子供時代から、いろんな物を見たり読んだりして吸収していたんですね。絵の学校などで勉強なさったことはあるんですか？

いのまた：勉強と言っても本格的ではないのですが、小学校から高校まで、いわゆる日曜絵画教室へ通い、油絵やデッサンを習っていました。なんだか遊びに行っている感じだったし、絵が好きだったので、長続きしたんじゃないかな。その教室に来ている年下の小学生が描く絵が好きだったんですよ。その子が描いていたのは青虫とかイモ虫……（笑）。色がすごく綺麗だったんです。技術が巧みというわけではないんですが、選ぶ色のセンスが良くてびっくりしました。

――そんなに何年も通っていたら、先生ともだいぶ仲良くなりますね。

いのまた：ええ。高校生になって「この先、進路はどうしよう」という時に相談に乗ってもらいました。「美大に進んでから就職すると、デザイ

オリジナルテレホンカードイラスト　©いのまたむつみ

『ウインダリア』DVD ジャケットイラスト ©ビクターエンタテインメント

『ウインダリア』 ©ビクターエンタテインメント

ン関係の仕事や美術出版の仕事につく感じかな。絵だけで食べていくのは大変でしょう」という話を先生として。「もし美大に行くのなら、専門のアトリエに通って受験用の絵のレッスンを受けたほうがいい」とも言われたんです。それで、「そこはどんなかんじなのかな？」と思って、そういう専門のアトリエへ見学に行ってみたんですね。でも、なんだか自分の描きたいものとは違うなあ、っていう気がしまして。結局、美術関係の学校には行かなかったんです。

──代わりにどうなさったんですか？

いのまた：そのころ、アニメのセルに色を塗るアルバイトに友達が誘ってくれて。どんなものかわからなかったけれど、やってみたんです。そしたら、そのアニメ会社の人が「アニメの仕事をすれば？」と言ってくれて。絵の先生に相談したら「学校に行かなくても就職させてくれるのなら、それでいいんじゃない？」と。

──アニメとの出会いですね。その時アルバイトで塗った作品はなんですか？

いのまた：うーん……いろいろありました。古くて恥ずかしい（笑）。アルバイトなので、枚数も少ししか塗れないでしょう？ 1週間に10枚とか20枚くらいしか。だからちょこちょこといろんな作品をやっていました。セルを塗る仕事は……「疲れる。大変だこりゃ」と思いましたね。はみ出さないで、ムラなく綺麗に素早く塗らないと仕事にならない。「なるほど、技術がいるんだなあ」とその時思いました。プロの人が塗ったのを見せてもらうと「綺麗だし指紋もないや」と……。

アニメの仕事を始めたのは、学校に行くよりも、いい選択だったかなと思います。私は「これをやれ」と人にテーマを与えられるのが苦手なもので……。アニメやイラストも仕事なので「これをやらなければいけない」というのはあるんですが、アプローチの仕方は自由ですから。

──そのあと、お仕事でどのようにステップアップなさったんですか？

いのまた：一応アニメの会社に入って「作画」ということで、いわゆる動画の勉強を……。勉強と言っても学校じゃないので「できるようになったらやらせてもらえるけど、できないんだっ

三拍子揃った魅力

藤川桂介

PROFILE

●藤川桂介（ふじかわけいすけ）1934年生。慶応大学文学部を卒業後、放送作家となり、『マジンガーZ』『宇宙戦艦ヤマト』『銀河鉄道999』『六神合体ゴッドマーズ』などアニメ番組のヒット作品を発表。作家に転進して『宇宙皇子（うつのみこ）』シリーズを書き、1千万部を超える大ヒットとなった。現在ふたたび『新宇宙戦艦ヤマト』『ウルトラQ』のアニメ、特撮作品のチーフ脚本家として活動している。

いのまたむつみさんの魅力は、洗練された感性、デッサン力、ファンタジー性だと言ってもいいだろう。あるテレビの番組が始まる時にはじめてお会いしたのだが、いのまたさんは物静かで口数も少なかった。だが、あの頃では稀有の年若い作画監督になり、見事にその感性を活かして職責を果した。見かけとは違った芯の強さ、粘り強さも窺えて、小説のイラストでも大いにその実力を発揮された。

『宇宙皇子』 ©藤川桂介/角川書店・バンダイ・テレビ東京

たら他の仕事をやっとけ」みたいな感じで下働きを……（笑）。
──下働き……たとえばどんなお仕事をされたんですか？
いのまた：あがったセルとか原画をどこそこスタジオに持っていくとか、回収してくるとか、あがったフィルムをラボに持っていくとか、そんなことです。あと色を塗ったり。できたセルや原画のカット袋を順番に並べたり、チェックしたり。本当にいろいろしましたね。
　最初はなんだか勝手がわからなくて。そのつどそのつどする仕事が全部初めてなので、要領を得なくて……。疲れましたね。「どうしてこんなに疲れるんだろう？　なんでみんな平気なんだろう？」と悩んで。そのうち「みんなは慣れて仕事をしているからだ」って気がつきました。
──まっさらな新人のころのお話ですね。デビュー作というと何になるんでしょうか？
いのまた：そうですね……きっぱりと「今日からこれ」とわかれるんじゃなくて、お試し期間みたいなもので「描いてみたけれどやっぱりボツ」と直されてしまったこともありましたし。きっぱりそれがデビューという感じではないけれど、動画の見習いでやったのは『ヤッターマン』シリーズの何かでしたね。あとはタツノコ系が多かったです。
──そうこうするうち「アニメの世界でやっていこう」と心が決まったんですね。
いのまた：入って半年過ぎてくらいかな。だんだん自分の仕事ができるようになってきて。そうすると見えてくるんですよね、「もっとあんなこともしたい、こんなこともしてみたい」って……。ずっと続けるかどうかはわからないけれど、目の前の目標がいろいろできたので、その時は「しばらくこの仕事をやるだろうな～」と。
　まだ動画の見習いだったので「こんな絵柄でこんな風に描いてみたい」とか「ワンカットだけじゃなく、ワンシーンとかワンパート描きたい」とか、そういう野望がありましたね。

思い出がつまった
アニメ作品の数々が……

──『宇宙戦士バルディオス』『戦国魔神ゴーショーグン』とか『うる星やつら』にも携わっていらしたんですよね。
いのまた：ええ。いろいろと（笑）。
──ご自分で描いたものがテレビでオンエアされた時は、やはりうれしかったですか？
いのまた：そんな余裕ないですよ。短いでしょう、ワンカットなんて。「あっ」と思ったら、もう次のシーンになっている。「あ、あれ私が描いた！」と親に言っても、もう次のシーンになっているから「なあに？」なんて（笑）。
──残念でしたね（笑）。『幻夢戦記レダ』ではキャラクターデザインを担当なさって。
いのまた：ええ。だんだん原画や作画監督をやるようになってきて。そうすると、ひとつの作品をトータルでやってみたい野望が広がっていったんです。そんな時、テレビシリーズではなく、ビデオで１本、ということで。当時、ビデオでオリジナルはまだ無かったので、初めてのＯＡＶ。「ぜひ、やらせていただきたい」と自分的にはかなりはりきってやりました。当時は、たくさん仕事して、貯金を貯めて、次の作品に備えて、みたいなことをしていたんですが、それがまた楽しかったのかもしれないですね。
──『ウインダリア』でもキャラクターデザインと作画監督と原画。
いのまた：また『ウインダリア』の時は全然時間がなかったので、会社にずーっといましたね。終わらなくて。スタジオから家まで10分くらい

『新世紀GPXサイバーフォーミュラ　ダブルワンVOL.2』DVDジャケットイラスト　©サンライズ

の距離だったんですけど、帰れなくて……机で寝てたりね（笑）。家に帰って寝ちゃうと、もう目が覚めない。次の日の夕方まで寝たりするんですよ。そうすると、1日分の仕事がダーッとたまっちゃうから、朝までスタジオにいて、そのまま床とかにバタッと寝て……。すると寝にくいから、ちゃんと朝に目が覚めてみたりして（笑）。

──その大変な状況で、あの可愛い女の子や男の子キャラはどうやって生まれたんですか？

いのまた：そうですね……可愛らしいかどうかは別として（笑）、いろんなイメージを膨らませていって描きました。

──では『宇宙の皇子』の思い出を……。

いのまた：シリーズが長かったので、アニメじゃなくてイラストの方でいっぱい絵を描きました。シリーズで本を買っていた人がほとんどだと思うので、世界観が見る人のほうにできていて。だから、逆に私は冒険ができましたね。和紙や顔料などの変わった画材を使ってみたり。それも日本画の描き方とは少し違う方法で。あとで顔料が剥離してしまったりするけれど、印刷の時に1回もてばいいかなと思って……。「普通だったらこの構図はあまりない」というのも描かせていただきました。キャラクターが後ろを向いている構図とか。でも、世界観が浸透しているので、ひとつの情景として受け入れられたみたいです。

──『風の大陸』はいかがですか？

いのまた：そのころ、私が「描いてみたいなあ」と思っていたものとちょうど合っていたんですね。冒険活劇で、風とか空とか空気を感じられる世界観で……。だから本当にスルッと描ける感じでした。

──『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』は？

いのまた：長いシリーズですね（笑）。みんなもう忘れているんじゃないかと思っても、けっこうついてきてくれる人もいるみたいで。

『サイバーフォーミュラ』は、最初、イラストじゃなくてアニメの仕事としてやっていたんですよ。キャラクターのデザイン構成をやっていたんです。

テレビシリーズになるので「サイバー班」のスタジオを作って、ほかの仕事が終わったらみんなそこに引っ越す手はずになっていたんです。でも私の作業は、みんなの仕事が入る前なので、そこのスタジオには最初、誰もいなくて、机だけ並んでいて。広いところにポツンとひとりだけでした。電気も「スタジオ全部つけるのもったいないかな～」と、自分の上だけ残して消したりして。「淋しいな。でもラジカセの音をめちゃくちゃ大きくしても勝手だよ」と（笑）。ラジコンを、スタジオの中でひとりでガーッと走らせて、漫画本でジャンプ台とか作って遊んでいました（笑）。そんな無駄な遊びをしているうちに「こんな夜中になっちゃった、何やってんだろう、私」って（笑）。ラジコンは『サイバーフォーミュラ』的に「気分を高めるのに欠かせないおもちゃ」と思って買いました（笑）。

──孤独だけど楽しそうですね（笑）。ところでハヤトやあすかは、どうやって生まれたんですか？

いのまた：監督と打ち合わせをしながら、何となく形が固まってきていたんです。でも今考えると、持ちキャラの焼き直しだったのかな、という気もします。ずっと昔に『プラレス三四郎』というのをやったんですけど、よく考えると似ているんですね。形というより、キャラクターを描く位置付けみたいなのものが。最初はハヤトの方がちびっこで、あすかの方が背が高くて、ノミのカップルみたいな感じで、姉さん女房的。そういえば、あれもそういう意識だったなと思って。

『新世紀GPXサイバーフォーミュラ　ダブルワンVOL.1』DVDジャケットイラスト　©サンライズ

裸を描くのは
すごく面白いんです

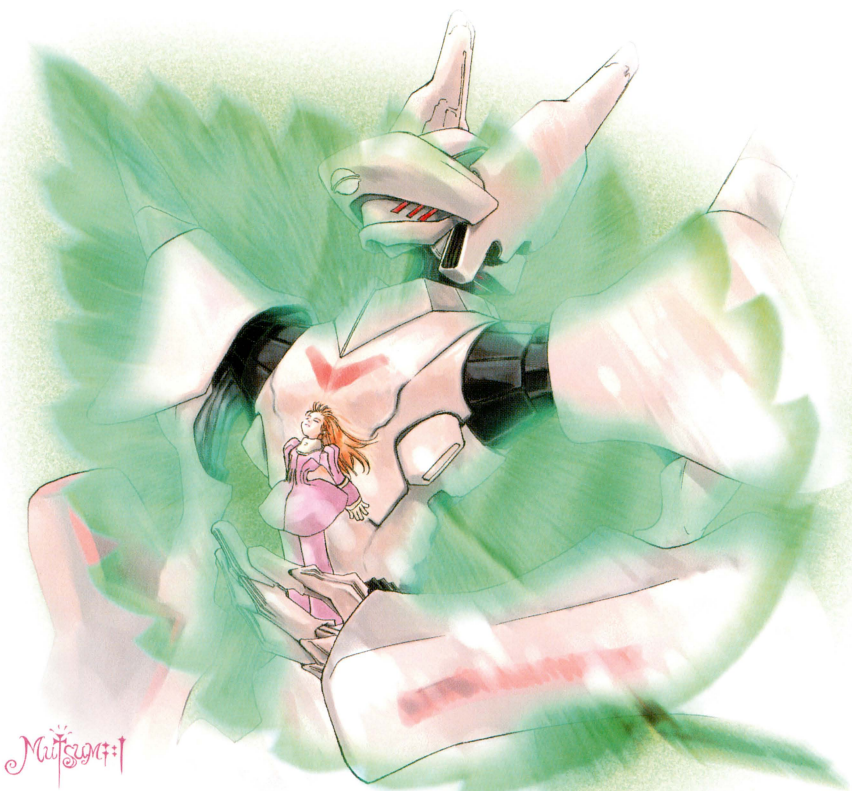
——では最近のもので『テイルズ オブ デスティニー』はどうですか？　ルティはなかなかセクシーなキャラクターで、おヘソ出しルックがやっぱり人気でしたよね。
いのまた：そうですね。ファンタジーものっていうとズルズルした服をみんな着ているので、もう少しパキッとした服を着せたかったんです。
——衣装関係は、アイディアが次から次へわいてくる感じですか？
いのまた：ええ。そのあたりはけっこういろいろ考えます。ショッピングに行ったり、ファッション雑誌を見たりするのが、自分自身好きですし。でも実際、自分が着て似合うか似合わないかというよりも、コレクションみたいな感覚で服を買っちゃうところがあるみたいですね。靴とかカバンとかも。最初は「なぜ使いもしないのに買ってしまうんだろう？　ムダ使いにもほどがある！」と思ったんですけど、ある時「そうか、自分が着るんじゃなくて、欲しいからなんだ。コレクションだったのね」って自覚して（笑）。でも、その現実の服が絵になるかというと、ストレートになったりすることはないんですね。一度、私の中で消化してから、新たに出てくる感じでしょうか。
——『テイルズ オブ エターニア』の衣装。「ラシュアン染め」というふうに、素材まで独創的に決まっていましたね。
いのまた：架空の物語の架空のものなんですが、私的には「コットンとか麻とかフェルトとかの天然素材で、しかもモッタリ系に作ってある感じかな」と思って作ったんです。模様はもう少し幾何学的な模様にしたかったんですけど、あまり細かいパターンになると、デザイン的に扱いにくくなってしまうので、わかりやすい感じで。
——デザインはもちろん色や素材まで……お洒落ですよね。髪型は、ヘアスタイルブックとかご覧になりますか？
いのまた：あまり見ないですね。髪の毛は、そんなにいろんなパターンが好きというわけじゃないんですよ。ロングヘアが多いかな。毛がたれるのを描くのが好きなんです。髪の毛は、デザインというよりも描いて気持ちいい形にいっちゃうので。わりと同じパターンだったりするかもしれない（笑）。
——プロポーションなんですが、セミヌードに近い絵も描いてらっしゃいますよね。腰の線とか、すごく綺麗だなと思うんですけれど。
いのまた：裸を描くのはすごく面白いんです。女の子もそうなんだけれど、男の子も。線も面白いけれど、肌を塗るのがすごく楽しい。色味が好きなんです。肌色とか薄い色。だから「裸はいいなあ」と思いますね。描きたくてしょうがないんですけれど、そうもいかない……（笑）。裸を描いたら「隠してください」と言われちゃって、しかたなく服を着せたりしたこともありました（笑）。
——いのまたさんのお好きなものは「浅黒いマッチョなハンサム」と「巨乳」ときいたことがあるのですが。
いのまた：悪くないですね（笑）。描きがいがあるし、塗りがいがある。でも巨乳は服を着ているときの方が描きがいがあるかも。「はみだしそう」みたいな感じがいい（笑）。
——では、人物の背景に描くものなんですが、どうやって決まるんですか？　花とか木とか。
いのまた：緑のものが好きなので、わりと多いです。バラバラで決めるんじゃなくて「全体的にこういう感じ」というので決めますね。
——エキゾチックな楽器とか小物も、イラストの中によく登場しますね。
いのまた：好きなんです。楽器とか、質感や細

『ウインダリア』DVD ジャケットイラストのラフ

『アナベル・クレセントムーン』カバーイラスト（メディアワークス）　©いのまたむつみ

工がすごく綺麗ですよね。自分でも欲しいなと思うけれど、そんなものを置いてもまた家が散らかるばかりで（笑）。きっとホコリをかぶるんだろうなと思うと、それも痛ましいかと（笑）。

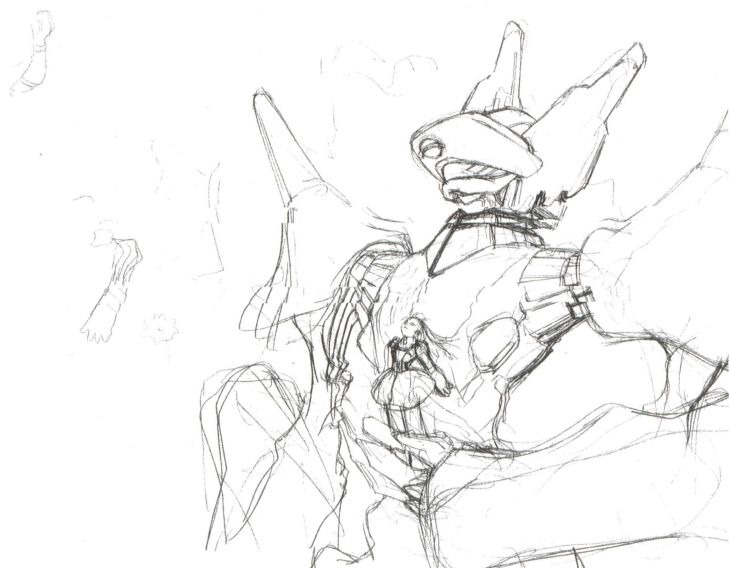
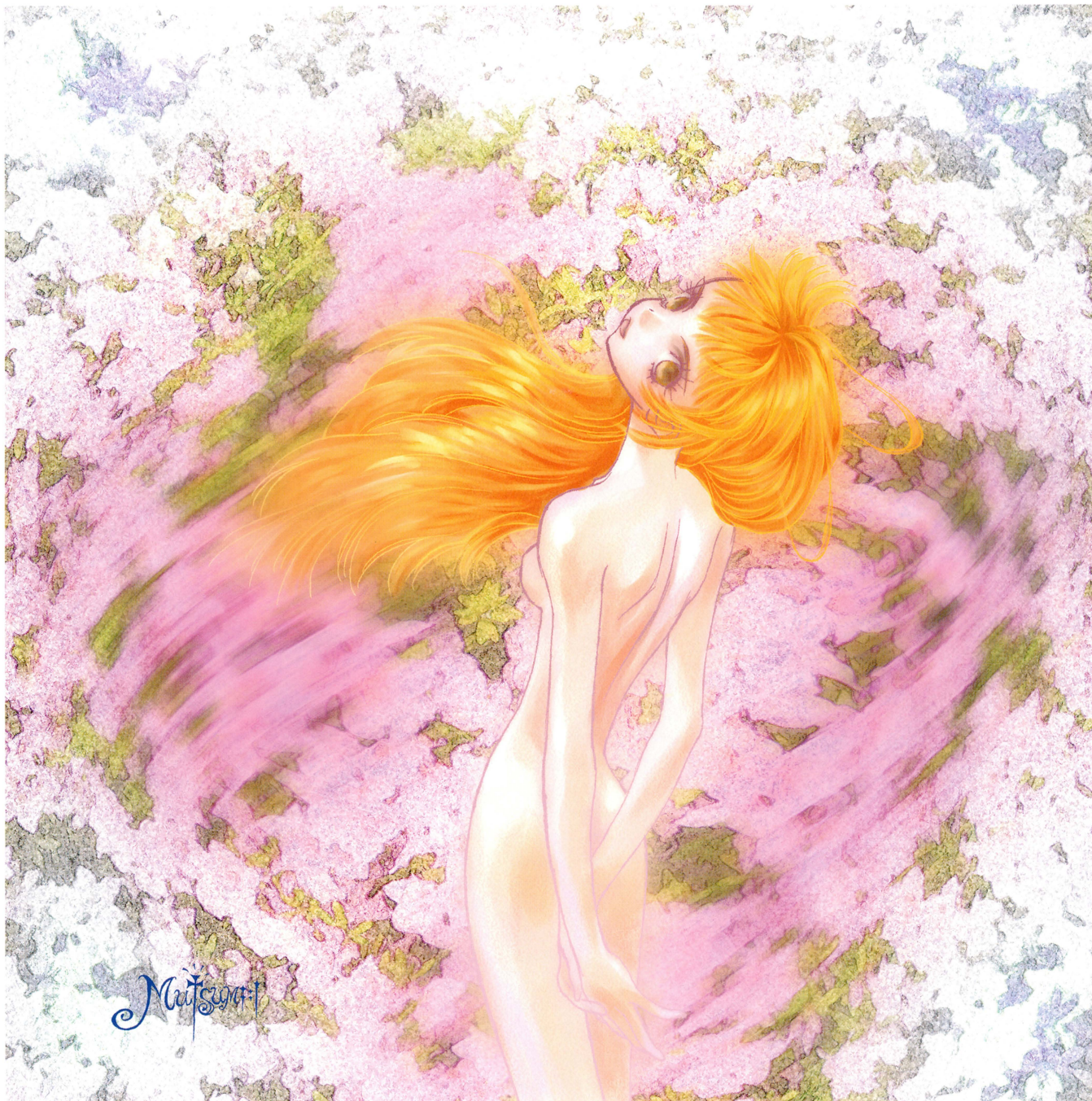
日々の小さな喜びを
絵を描く力にして……

──いのまたさんのイラストは、いつもロマンティックな雰囲気が漂っている気がします。
いのまた：そうですか？　私には気配りのない乱暴なところが出ているかなと……（笑）。私的には、生頼さんの描かれるみたいな肉厚な感じの絵が好きで憧れるんです。でも私の画風じゃないっていうか。油絵ならそんな風に描いてみたかったんですけれど……やっぱり描けない。向き不向きがあるんだなって。「描いてみたんだけれど、何か違うね」みたいな。「こういう方向が私には向いているのかな～」という感じで、今の絵になっているんです。
──お描きになる人物の目にも、パワーと輝きがあっていいなあと……。目をお描きになるときのポイントやこだわりはありますか？
いのまた：目を描くときは「気合いだ！」と思います。
──ところで、ずっとお仕事を続けていらした中でのエネルギー源って……。
いのまた：友達と、日々の喜びみたいなものかな。辛い時に友達が言ってくれるなんでもない言葉で、すごく安心したりしますよね。あとは日々の小さい喜びの積み重ね。植木に花が咲いたよ、とか、燕が巣を作ったよとか。
──そういう喜びの一瞬一瞬が、いのまたさんの絵になっている気がしますね。見た人も元気になったり、ときめきが甦ったり。
いのまた：そういう風に感じていただけるとうれしいです。
──絵を描くことにおける、いのまたさんの美学を教えてください。
いのまた：言葉でいうのは難しいですね……「嫌なものは嫌だ」ってことかな。気分的に嫌なものは描かないと思います。何が嫌なのかは、よくわからないんですけれど（笑）。こういう構図が嫌いとか、そういうことじゃなくて。
──逆にお描きになったものは全部「好きなも

DVD『ブレンパワード　パーフェクトボックス Part-1』ボックスイラスト
（発売元：バンダイビジュアル）©サンライズ

繊細から生まれるみずみずしさ

富野由悠季

いのまたキャラクターたちは、セルで描いても瑞々しいだろう、と想像した。それで、『ブレンパワード』の企画を考えたときに、ご自宅にお願いに伺った。猫がいるなかに、いのまた女史が暮らしていた。
イラストからは、神経質で、注文も多い女史ではないかという感触があったので、断られるだろうと思った。しかし、ゲームの企画にも手を出し、コンピュータも組んでしまうというお方は、気さくで、猫好きのもっている独特の人懐っこさもあって、イラストから受ける印象とちがうので驚いたものだ。繊細さから瑞々しさが生まれるのだ。それがいつまでも失われないことを祈るのは、やはり猫好き独特の警戒心が強いという部分が、ときに振幅を強く作用させるときがあるからで、お体には御自愛くださいな。

PROFILE
●富野由悠季（とみのよしゆき）1941年生。日本大学芸術学部映画学科卒業。虫プロダクション、創映社を経て独立。後にサンライズで、『機動戦士ガンダム』『伝説巨人イデオン』『機動戦士Ζガンダム』『ブレンパワード』などの原作、総監督等を手がける。

DVD『ブレンパワード　パーフェクトボックス Part-1』インナーイラスト（発売元：バンダイビジュアル）©サンライズ

の」とも言えそうですね。では、女性の可愛らしさ、美しさはなんだと思いますか？　男の子のカッコ良さは？
いのまた：自分の好みの問題になるんですけれど、若い子は可愛いなあと思います。男の子のカッコ良さは、精神的なものですかね〜。自分を持っているっていうか。そういう内面的な部分が出ているといいなと思いますけれど。

よく主人公系のキャラが描きにくいと思ったりするんです。主人公系のキャラって、性格設定が優柔不断だったり、自分が無かったりするじゃないですか。まあ物語の都合で流されてしまうのだとは思うんですけれど。サブキャラの方が、性格がキチッとしていてわかりやすいというか、顔が浮かびやすいですね。
──今までデザインなさった中で、特にお好きなキャラクターはいますか？
いのまた：どのキャラも好きですけれど、系統がやっぱりあるんですよ。最近のキャラでは『デスティニー』の中で描いたルーティとリオンとか。ああいう感じは特に好きですね。『エターニア』の中ではチャット。身体全体の形が好きです。彼女が男の子でもいいんですけれど。

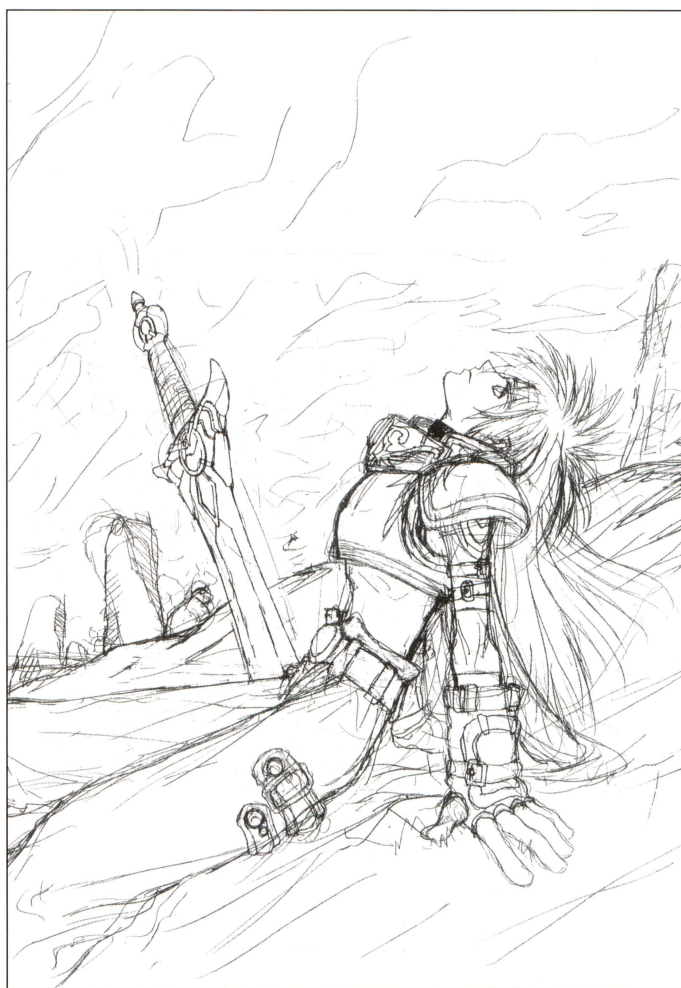
これはあとで気づいたんですが、『幻夢戦記レダ』の時描いたヨニという子がいるんです。あの子とチャットは系統が同じだったなあ。
──最後に、今後の野望を教えてください。
いのまた：そうですね……世界征服じゃないかな、絵で……。絵の幸せ光線で世界征服！（笑）。

PROFILE
●いのまたむつみ
12月23日生まれ。血液型O型。東京生まれの横浜育ち。キャラクターデザイナー&イラストレーター

『テイルズ オブ エターニア』のチャット　©NAMCO LTD.

いのまた先生発本音ファックス？
名取佐和子

PROFILE
●名取佐和子（なとりさわこ）
株式会社ナムコ制作2部所属。『テイルズ オブ エターニア』シナリオ・テキスト担当。『テイルズ オブ デスティニー』から『テイルズ』プロジェクトに参加。 いのまた氏とはそのとき以来のおつきあい。

いのまた先生からのFAXはいつもイラスト付き。創作の苦しみにもがいている先生のリアルがコミカルにさらっと描かれていました。「ストーブが壊れただよ」とか「桜がきれいだけど、花粉症でつらいっす」などのメッセージにも、飾らない人柄と生活がそのまま綴られており、わたしはひそかに「いのまた先生の本音FAX」と呼んで心待ちにしていたものです（もちろん原稿も待ってましたが）。ぶっちゃけ度満点のリアルな土台があってこそ、あのファンタジックでドリーミィな作品が構築されるんだなぁ……。この事実を知ってからというもの、いのまた先生はわたしの中でクリエイターとしてだけではなく、人間としての魅力をはなって存在しています。

『テイルズ オブ デスティニー』のスタン・エルロン　©NAMCO LTD.

自ら語る日常のひとコマ？ SPECIAL COLUMN

ネコのこと
ネコの「ちみっちょ」は絶好調です。おバカでしょうがない（笑）。ちみっちょはケージ飼いなんですが、ケージの周りにオシッコを飛ばすんです。「なんであなたはこういうことするわけ？」と床を拭きながらケージの方を向いたら、今度はピューっと顔におしっこかける。「ヒドいよ〜っ」。私を狙っていたんですね。ネコは「かまってほしい」とか「不安だよ」という時、オシッコで意思表示するんです。しょうがないですよね。

パソコンのこと
使っているのはマッキントッシュ。古いんですよ、G3のまま。5台くらいあるんですけれど、古い順で用途別になっています。システムが変わると周辺機器が接続できなくなるので、パソコンを変えられない。だからスキャナー用、CDロム用、プリントアウト用、全部1台ずつ別のパソコンになっています。お絵描き用、ネット用とかね。もういい加減にしてくれという感じ……（!?）。

Brain Powerd Rough Sketch

Illustration MUTSUMI INOMATA

『ブレンパワード』のクインシィー

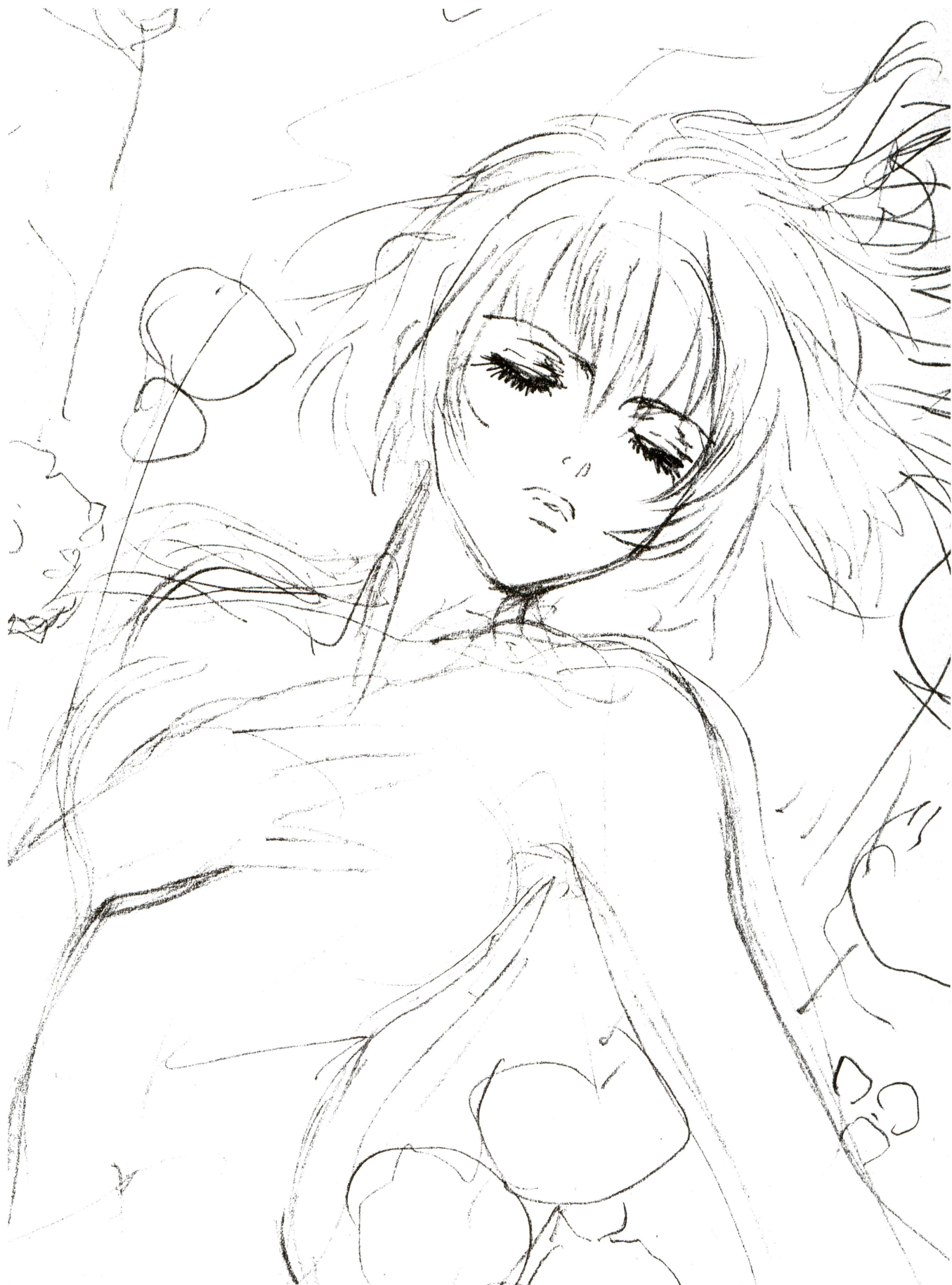
Piano

HEART LEAPED WITH EXPECTATIONS

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA
voice actor AYAKO KAWASUMI

主演・川澄綾子、イラスト・藤島康介の
人気コンビが奏でるメロディ。
主人公は野村美雨、14歳。血液型は日本人に多いA型。
星座は水瓶座。趣味はピアノを弾くこと……。
ひとりの少女の日常の出来事や悩みを、
川澄綾子の透明感溢れる声で綴る。

なにげない日常の物語

藤島康介●音楽をモチーフに

川澄さんの事務所からお誘いがありまして(笑)、企画として面白かったのでデザインで参加しました。ポイントは何と言っても髪型ですね。常に広がっているような(笑)。今着ているのは、発表会用の衣装です。音楽教室の生徒なので、ストレートに音楽をモチーフにしてます。

川澄綾子●イラストに負けないように

最初はイラストもなかったし、ひとりのモノローグドラマだったので、美雨のキャラをどう作っていこうかと、いろいろ考えました。でも、『第一楽章』『第二楽章』『ボイスダイアリー』(※1)と演じていくうちに、野村美雨という女の子が、自分の中で固まってきたように思います。それに、小さいころからピアノを習っていることなど、自分自身と共通点も多い女の子だったので、演じやすい面もありました。

美雨は少しおとなしい女のコだけど、結構芯は強いと思います。そして、いろいろなことに悩んだりしています。自分も同じ年のころに、似たようなことで悩んでいたりしたので、そういった部分でも共感できました。

藤島先生の美雨のイラストが、想像以上に可愛らしくて、とても嬉しいです。このシーンで、美雨は今どんな表情をしているんだろう、などと考えるのも楽しいですし、野村美雨というキャラクターを、前よりも近くに感じることができるようになりました。藤島先生のイラストに負けないように、頑張って演じていきたいです。

※1　ボイスダイアリーとは？
下記ホームページにて聴くことのできる、主人公「野村美雨」が毎日綴る日記。毎日更新されているので、美雨をより身近に感じることができる。
http://www.marine-e.co.jp/marine-frame.htm

Piano～第一楽章～
アニメイトフィルム
第一楽章発売中　第二楽章9月26日発売予定
2,800円

企画・原案・キャラクター原案：藤島康介
メガヒット近未来カーアクション！

駆け抜けろ！アスファルト焦がす熱きメロディとともに…！

New Album in stores Now

理沙、ローナ、走一 そしてJAM Project
éX-Dのオールスターがここに集結!
初収録曲を含むファン待望のヴォーカルコレクション!!

éX-D ORIGINAL SONGS from HIGHWAY

LACA-5040 ¥2,857(TAX OUT)

track contents
01.「疾風なれ」(オープニング・テーマ)／JAM Project featuring 松本梨香、影山ヒロノブ
02.「BURNING RUN」(キャラクターイメージソング走一)／小林由美子
03.「It's Emotion」(♯2挿入歌)／M Rie
04.「éX-Rider」(♯4挿入歌)／ASAKO
05.「snow flake」(キャラクターイメージソングローナ)／浅田葉子
06.「Danger Zone」(劇場用テーマソング)／JAM Project featuring さかもとえいぞう、遠藤正明
07.「DESTINY」(♯1挿入歌)／遠藤正明
08.「CRAZY REVOLUTION」(♯2挿入歌)／JAM Project featuring 松本梨香、影山ヒロノブ
09.「My little jourey」(キャラクターイメージソング理沙)／長沢美樹
10.「狙撃手」(エンディング・テーマ)／MILK
11.「疾風になれ」(アコースティック ver.)」／影山ヒロノブ、遠藤正明
12.「aria」(♯3挿入歌)／M Rie
全12曲収録

シリーズ全てを網羅せよ!!

音で感じる『エクスドライバー』CD series LINEUP

OVA「エクスドライバー」オープニング主題歌
疾風になれ
Vocal：JAM Project featuring 松本梨香・影山ヒロノブ
LADA-1002 ¥971(TAX OUT)

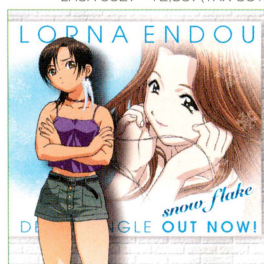
CD singles

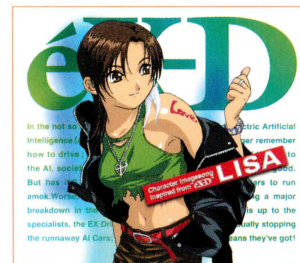
OVA「エクスドライバー」エンディング主題歌
狙撃手
Vocal：MILK
C/W挿入歌
DESTINY
Vocal：遠藤正明
LADA-1004 ¥971(TAX OUT)

劇場用『エクスドライバーClip』テーマソング
Danger Zone
Vocal：JAM Project featuring さかもとえいぞう・遠藤正明
C/W OVA『エクスドライバーVol.2』挿入歌
It`s Emotion
Vocal：M Rie
LACM-4002 ¥1,143(TAX OUT)

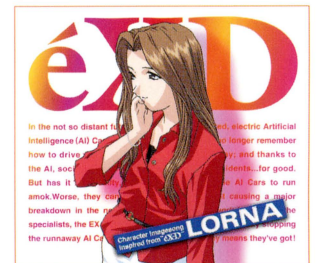
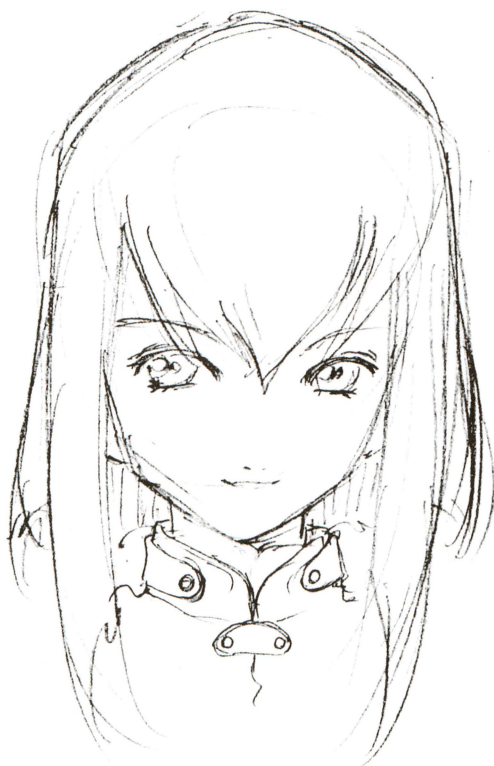
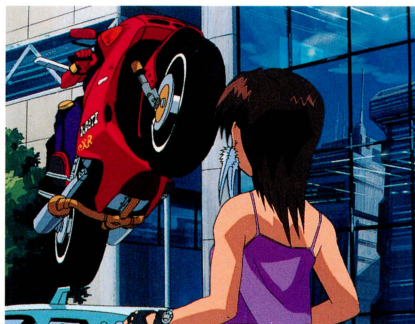
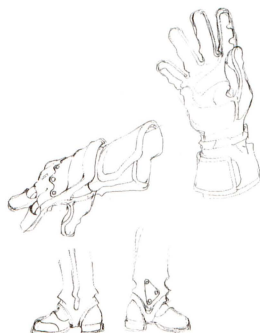
MAXI singles

「エクスドライバー」オリジナルドラマ
IDOL AS MISSION～アイドルという任務～
出演：長沢美樹、浅田葉子、小林由美子、JAM Project（水木一郎、影山ヒロノブ、松本梨香）他
LACA-5027 ¥2,857(TAX OUT)

CD albums

理沙役の長沢美樹が…、ローナ役の浅田葉子が…、ふたりが歌う、キャラクターイメージソング!!

Character Imagesong Inspired from
"eX-D" 理沙
LACM-4005 ¥1,143(TAX OUT)

Character Imagesong Inspired from
"eX-D" ローナ
LACM-4006 ¥1,143(TAX OUT)

OVA「エクスドライバー」
オリジナルサウンドトラックVol.1
音楽：七瀬光
LACA-5025 ¥2,857(TAX OUT)

ロゴ

立っている時は
実際のヒザより落ちています
乗車した時に上にひっぱられ
丁度よい位置になります

GAME-JIN PARTNER INFORMATION

éX-D VOL.4 EX RIDER(恋のレギュレーション)

孤高のライダーは大人の魅力!?

新たに登場するキャラクターは、ドカティに乗ってやってきた。その名も風間レイ。バイク好きの藤島康介氏が、どこよりも早く本誌で明かす、エクスライダーの秘密とは？

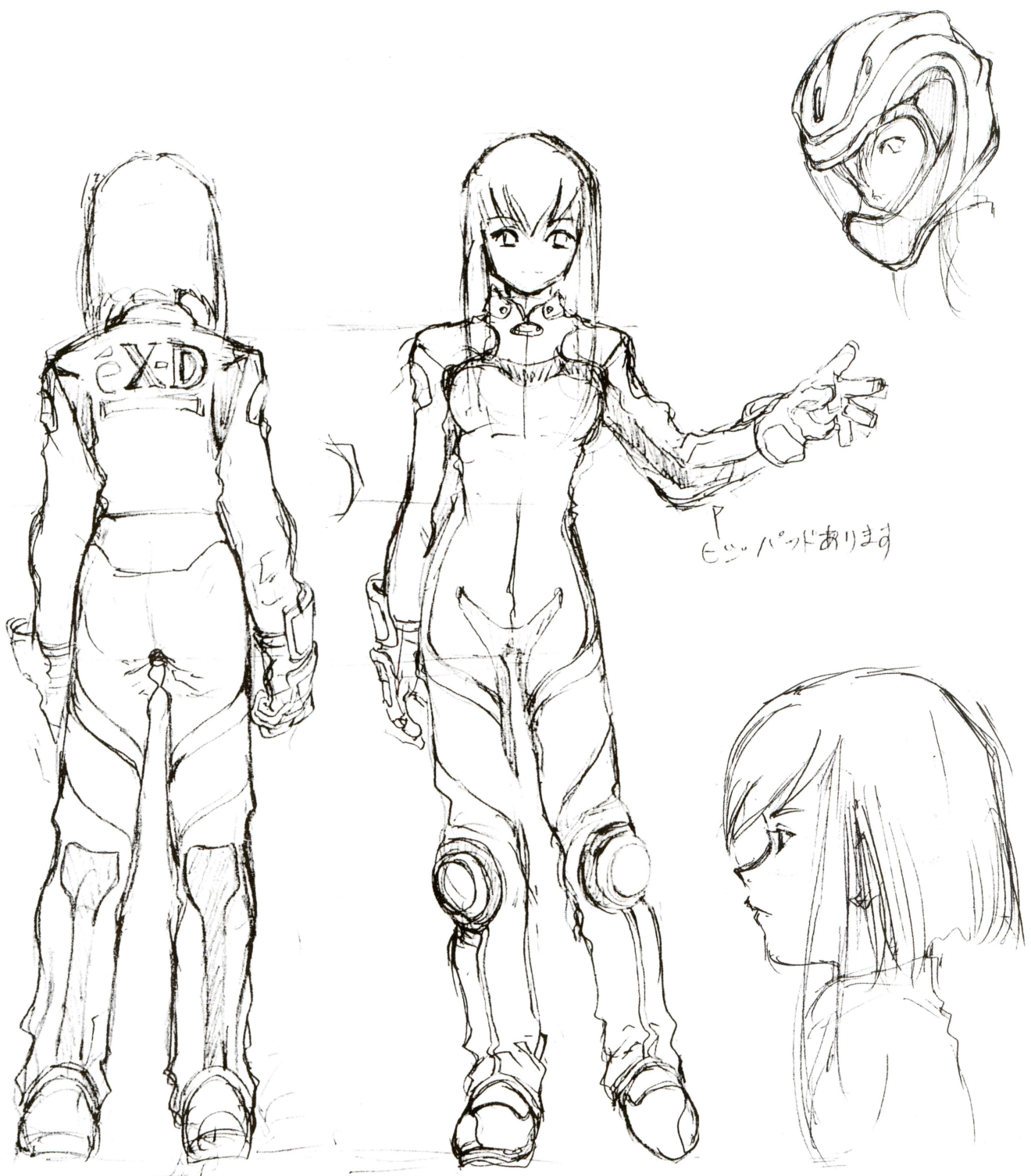
TALKING ABOUT

デザイン上のポイント 藤島康介

SPECIAL INTERVIEW

OVA éX-D
バンダイビジュアル
5,000円
全6巻シリーズ　第4巻　発売中
VT&DVD

――4巻の新キャラ、風間レイについて聞かせていただけますか？
藤島：4巻にしてようやく登場､という感じですね。最初からエクスライダーを登場させようという話はしていたんです。やっぱりバイクもいるだろうということで。
――デザインするときに、いつもキャラクターに性格づけをされるそうですが、風間レイの場合は、どういったイメージだったんですか？
藤島：彼女の場合は、あまり考えてなかったですね(笑)。ま、男っぽいことは男っぽいだろうぐらいで。ある意味、お姉さん的なキャラクターですね。

ヒップパッドあります

R E I　K A Z A M A

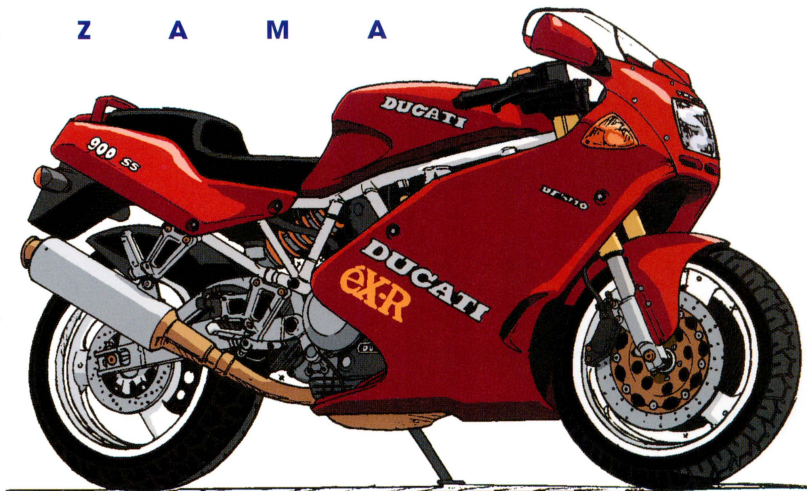
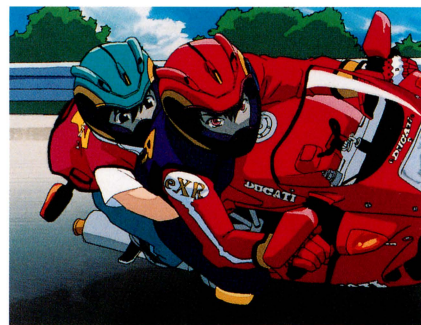
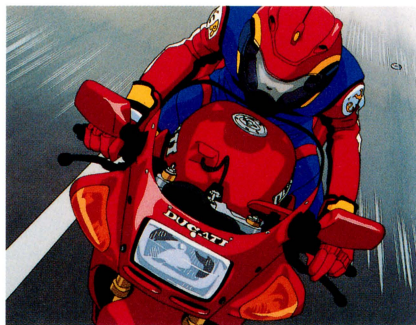
姐さんというか。脚本を読んでから描いたので、そこからイメージしてます。

——お姉さんということは、みんなを導いていくというか、わからないことを助けてくれるようなキャラクターなんですか？

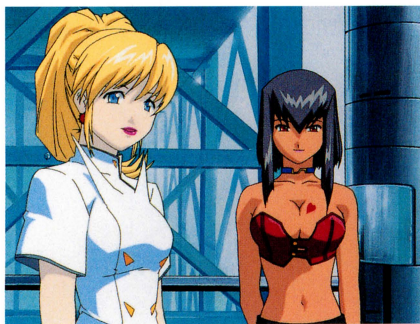
藤島：世話好きなキャラクターなんですよね。頼りがいがあるというか。

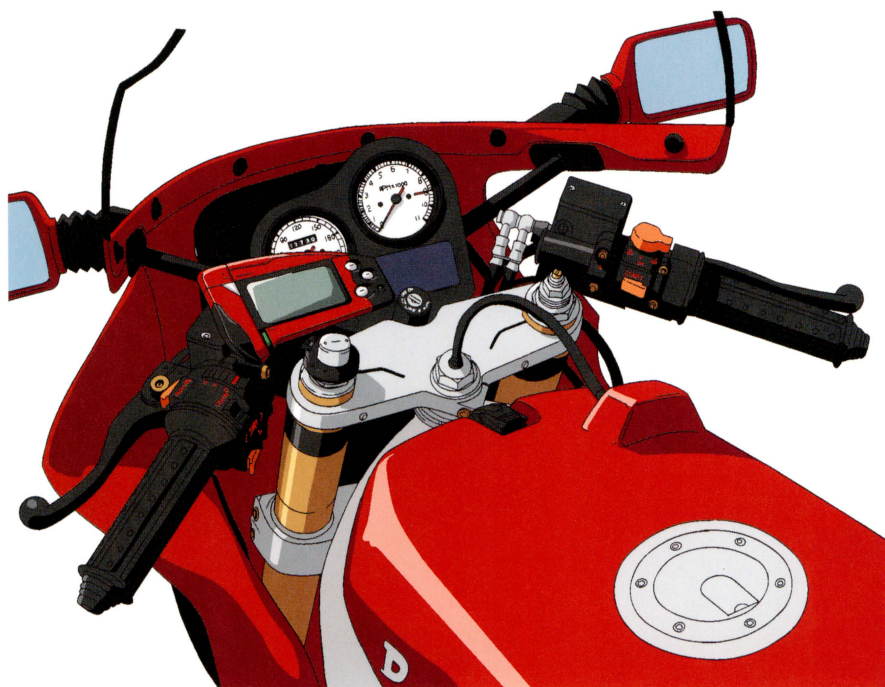
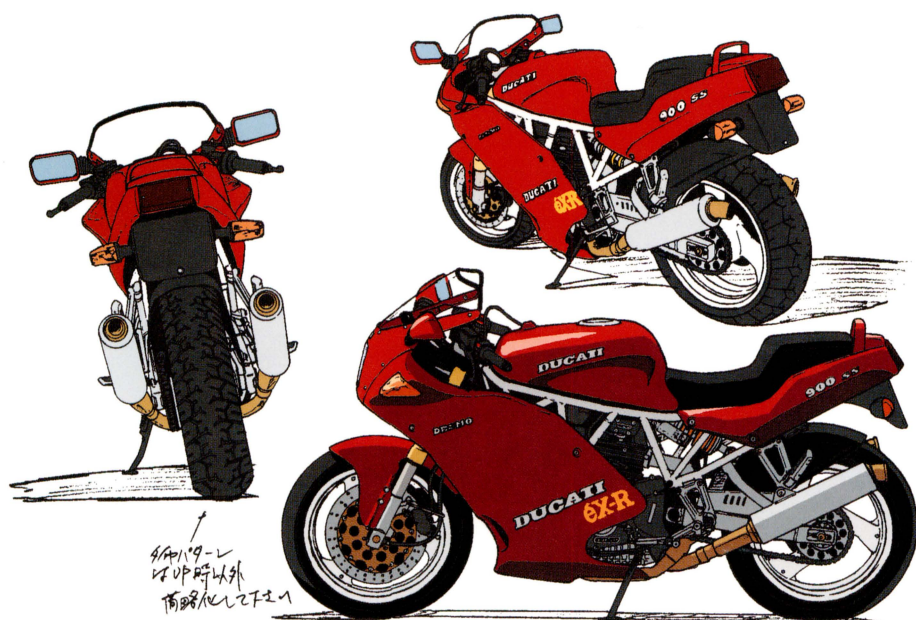
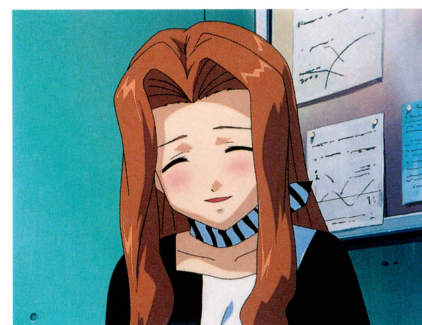
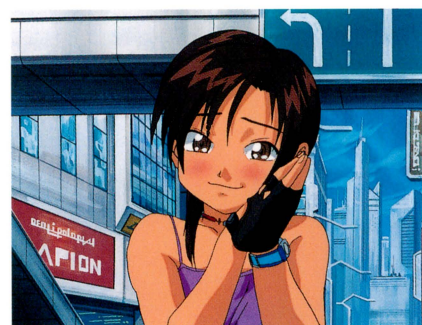
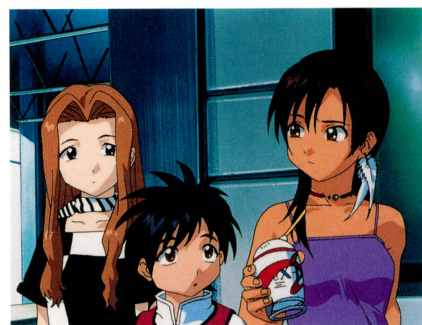
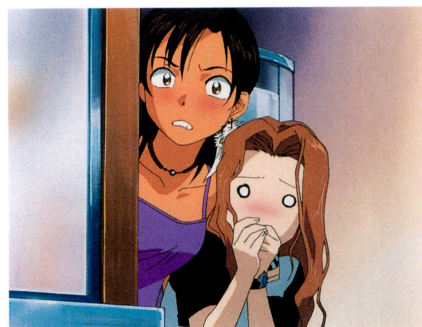
——プロポーションがかなりいいですよね。

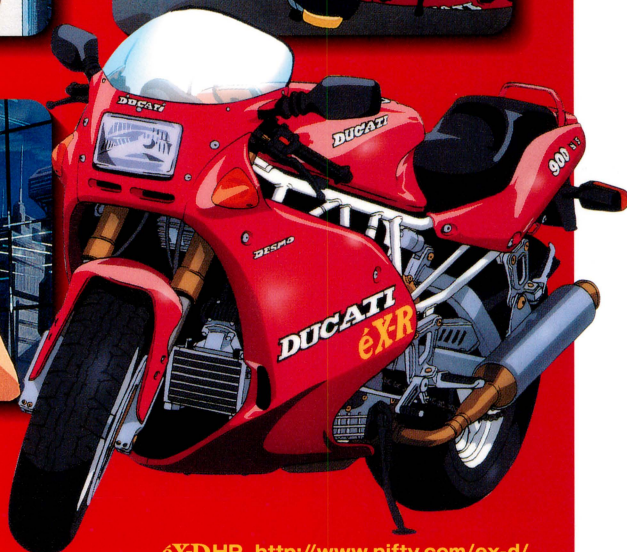
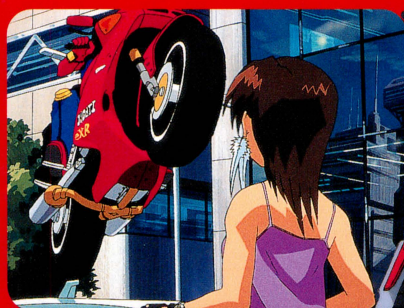
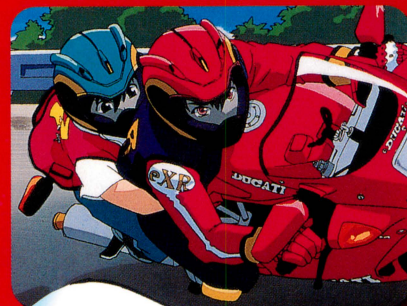
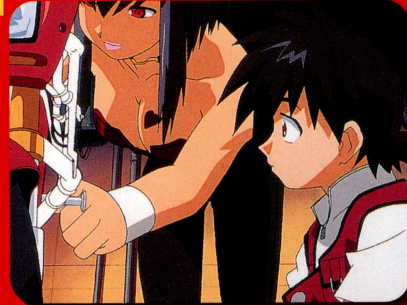
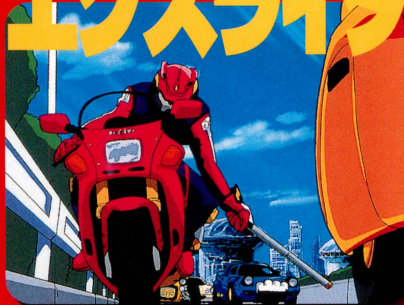
藤島:いや、大人の魅力をちょっと(笑)。あとは他のメンバーとのバランスも考えつつ。いないタイプにしないと、かぶっちゃいますからね。

——ライダーだからこそのデザインポイントはあり

NEW CHARACTER
R E I　K A Z A M A

風間レイ

2月29日生まれ。O型。身長172 cm、体重は不明。
FAライセンスを所有する、フリーのエクスライダー。
宗方の元部下で、ニナとも知り合いのようだが……？

T A L K I N G　A B O U T

ますか？
藤島：髪の毛ですね。このデザインを出したときに、長くしてもいいかと聞かれたんですけど、長くすると、髪の毛って痛んでしまうんですよね。ライダーで髪の毛長くて、外に出して走っているのはちょっと不自然だなと思ったので……。
――デザイン上は、髪の毛がポイントだということですね。
藤島：そうですね。後ろは短くしようと決めていたので。でも、ショートカットだと理沙とかぶっちゃうし、かといって長くはできないし。そのへんが悩みどころでしたね。ま、いつもは服も悩むんですが、今回はライダースーツと決まっていたので、そこは悩まずにすみました(笑)。
――ライダースーツも藤島さんがデザインされたそうですね。
藤島：つなぎを描くの、好きなんですよ。実際にあるものをベースにして、未来的になりすぎないようにデザインしました。
――近未来の話ですが、デザインする時にそのあた

りは意識されましたか？
藤島：多少はしましたね。ヘルメットとか、つなぎのデザインに反映されています。ただ逆に、ライダーにはあまり未来感を意識しなかったんですよ。ライダーは、あの時代にはいないので。つまり、作品の時代より少し前の存在なんですよね。だから、逆に今っぽいというか、他と比べて古いデザインに見えるようにしてます。
──バイクをドカティにしたのは？
藤島：インジェクションを使っていないバイクにしたかったので。今はもうほとんどインジェクションになっちゃっているんですよね。フルカウルじゃないとちょっとマズイし……。条件があったから、選ぶのが難しかったですね。結局、中嶋が乗っているのと同じになってしまいました。
──レイの他に、まだ隠されているキャラクターはいますか？
藤島：どうでしょう？　レイも隠していたわけじゃないんですが(笑)。今後の展開をお楽しみに(笑)。

墨東署最強婦警コンビ夏実&美幸がビデオでも大活躍!!
本日付けで墨東署に
配属されました!
逮捕しちゃうぞ
SECOND SEASON
第1巻
SPECIAL PRICE
¥3,800
DVD第1巻のみの初回特典
全巻収納特製DVD-BOX
VIDEO&DVD 7.25 SERIES START!!
第1巻 2話収録/50分/¥3,800(税抜) 【VIDEO】BES-2776/ステレオHi-Fi 【DVD】BCBA-0921/ドルビーデジタル(ステレオ)/片面1層
第2巻以降 3話収録/75分(予)/¥6,000(税抜) 毎月発売/全9巻 ★毎回封入特典★ライナーノート(6ページ)
【お詫び】一部先行情報で、シリーズ全25話+『未放映話を1話収録』とお伝えしましたが、全話のテレビ放映が決定しましたので未放映話の収録はありません。ここに訂正すると共にお詫びいたします。ご了承ください。
STAFF 原作:藤島康介(講談社「アフタヌーンKCDX」) 監督:河本昇悟 シリーズ構成:横手美智子 キャラクターデザイン:中嶋敦子 メカニックデザイン:村田俊治
美術監督:阿久津美千代 音響監督:鶴岡陽太 音楽:大谷 幸・岩崎文紀 オープニングテーマ『Starting UP』歌:松田樹利亜 エンディングテーマ『Blooming Days』歌:白井貴子
音楽制作:ビクターエンタテインメント アニメーション制作:スタジオディーン 製作:TBS・逮捕しちゃうぞ製作委員会
CAST 辻本夏実:玉川紗己子 小早川美幸:平松晶子 二階堂頼子:小桜エツ子 葵 双葉:松本梨香 中嶋 剣:島田 敏 東海林将司:関 智一 課長:政宗一成 佐賀沙織:飯塚雅弓 ほか
Illustrated by ATSUKO NAKAJIMA ©藤島康介/逮捕しちゃうぞ製作委員会
発売元:逮捕しちゃうぞ製作委員会・バンダイビジュアル
TBS animation
EMOTION
感動、冒険!
お問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社 本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
【東京営業所】TEL:03-5828-3001 FAX:03-5828-3010
【名古屋営業所】TEL:052-883-5911 FAX:052-883-5912
【大阪営業所】TEL:06-6375-4325 FAX:06-6375-4330

éX-R
エクスライダー

やっぱ出る！バイクだバイクだバイクだーッ!!

ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES

エクスドライバー 4

VIDEO & DVD NOW ON SALE !!

#4『EX RIDER（恋のレギュレーション）』 【VIDEO】ステレオHi-Fi【DVD】ドルビーデジタル（ステレオ）
各 1話収録／36分／¥5,000（税抜） 全6巻シリーズ 販売専用商品

éX-D HP http://www.nifty.com/ex-d/

初回封入特典	éX-Dカード（水村良男バージョン）
共通映像特典	OVA制作日記『éX-Dリポート③』～エクスドライバー最速伝説!!
DVDには	ミニゲーム"Top Secret"収録 （ゲームクリアでノンクレジットエンディングを見よう!） ※DVD-Videoフォーマットに準拠しています。パソコン上での動作保証はいたしかねます。
VIDEOには	"Secret File"収録（DVDの特典と同じ映像です。） ご注意:レンタルビデオには、この映像特典は収録されません。

第1巻～3巻＆エクスドライバーClip×Clip　好評発売中!

企画・原案・キャラクター原案 藤島康介

実施中!

TEL:03-5828-7582 受付:月～金曜日の午前10時～午後5時（土・日・祭日を除く）

BEATインフォメーションダイアル
03-5828-3022
サービスガイドは千葉千恵巳ちゃんで～す!

TAKE 8

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ!ゲームキャラ

SPECIAL CONVERSATION

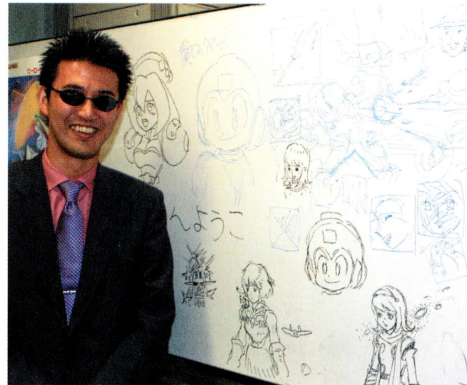
藤島康介×カプコンデザインチーム

**かねてから藤島氏が熱く要望していた取材がついに実現!
格闘ゲームが得意じゃないファンも夢中になったという
シリーズの魅力は、ギリギリのキャラクターデザインにあり?
ポリゴンゲームで魅力的なデザインを生み出すための熱いこだわりを聞け。**

PROFILE

●岡野正樹(デザイン部)
当初はゲーム開発のキャラクター制作からスタート。主なタイトルは『ストリートファイターII』シリーズ。現在はデザイン部の統括責任者で、デザイン室のイラスト集を制作中。

●枝木真也(デザイン部)
代表作『ストリートファイターZERO』シリーズ、『ウォーザード』、『ジャスティス学園シリーズ』。最新作はGBAの『スーパーストリートファイター「 Xリバイバル』。

●黒瀬修平(第一開発部)
『パワーストーン』(ちょっとだけ……)、『ジャスティス学園シリーズ』などを制作。最新作はもちろん『燃えろ!ジャスティス学園』。

PROFILE

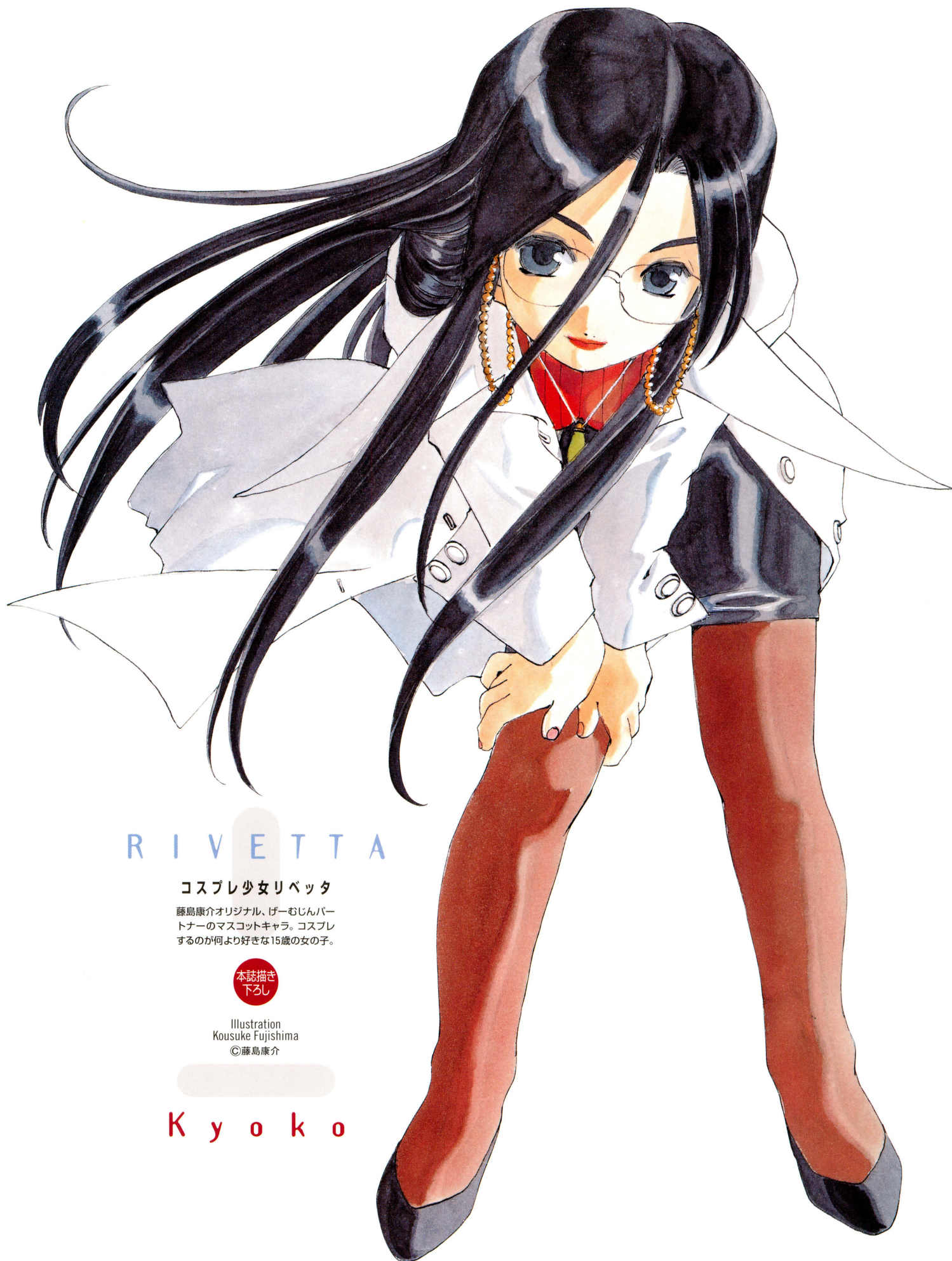
●藤島康介
(ふじしまこうすけ)
マンガ家。カプコン訪問のため、春号に引き続きまたまた大阪へ。今回の『ジャスティス学園』対談は、やっと実現した企画なのでかなり嬉しかったとか。

ポリゴン的に面白いデザインを追求するということ

藤島:私、カプコンさんのゲームで、いつもいちばんすごいなと思うのは、デザインの思い切りのよさなんです。ギリギリですよね(一同笑)。
黒瀬:そうですね。そのへんは意図しているようで考えてないというか、自覚があるようでない感じなんですが(笑)。
枝木:確かに、僕も実際に描くときになってビックリしましたからね。
藤島:どのへんにいちばんビックリしました?
枝木:ロベルトの髪型とか(笑)。変わった髪型のヤツがたくさんいたので。
黒瀬:初ポリゴンではないんですが、ポリゴンの形を意識してデザインする、初めての格闘ゲームだったんですよ。
藤島:ポリゴン的に面白いものを追求するってことですね。
黒瀬:そういう面で、いろいろ考えたところはあります。
藤島:ポリゴンならではの制約ってありますか?
黒瀬:やはりポリゴン数というのがありますので、立体で表現する限界がどうしてもあるんですよ。たとえば、棘が全身についているようなデザインだとポリゴンでは表現しきれないので、ある程度シェイプした形にならざるを得ない場合も、多々あります。
藤島:あと、ヒラヒラも難しいんですよね。
枝木:なびきモノですね。スカートとか。
藤島:どうしても隙間ができちゃいますしね。
枝木:ロングスカートのキャラクターは、ポリゴンでは透けますから。絵的にヘンになることはしたくないですし、作りたくても作れないって部分もあります。
黒瀬:スカートの途中から足がビュッと飛び出ちゃったりしますからね。そのあたりは技術とソフト的な問題になってしまいますから、こちらではどうしようもないんですよね。
枝木:割り切ってしまえばいいのかもしれませんけど、やっぱり画面で見て「透けてるね」って言われちゃうのも嫌ですし。
黒瀬:ゆりかなんか、典型的な例ですよね。スカートをガッと広げてしまうことによって、なかで少々動いても破綻がこないようにしてある。そういう意味では、ポリゴンの制約を受けたデザインだと言えるかもしれないです。
藤島:本当なら、膝を出せばスカートの布は引っ張られて前に出てきますから隙間はあかないんですが、ポリゴンの場合、そこを出すと、そこだけが前に出ちゃうんですよね。これって、後ろの布もちゃんと前に出るようには出来ないものなんでしょうか。
枝木:うーん、技術の進歩を待つしかないですね。
黒瀬:そのへんは、本当にソフトの問題になってしまいますからね。
枝木:キャラクターがデザイン的に完成されていても、再現できなかったら意味がないですから。デザインはいいけどポリゴンにはできない。でも出したい、という時には、ある程度デザインを変えるしかないですね。例えばロングスカートだったら、横にスリットを入れて、多少動きやすいようにするとか。ザキはその典型的なキャラクターでしたね。もともとは両スリットじゃなく、片方は閉じてたんですよ。

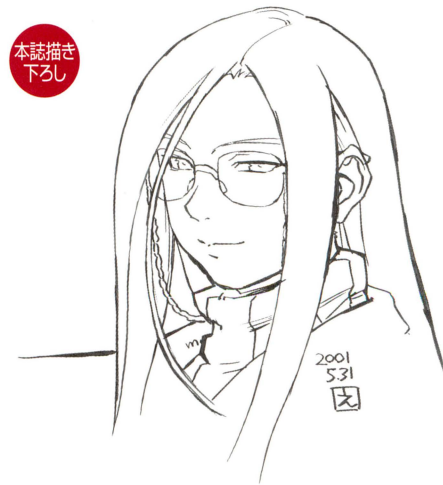
ギリギリの思い切りのいいデザインに度肝を抜かれた

藤島:私はこのドリル頭(笑)、ゆりかの髪型を最初に見たときに度肝を抜かれたんですが……(一同笑)、ドリル風な髪型っていろいろあるじゃないですか。縦ロールとか。でも、これはそうじゃなくてモロにドリルになってる。
枝木:インパクトしかなかったですからね。勝負する場所が(笑)。
藤島:ただ、インパクトだけだと破綻するじゃないですか。だけど、微妙なラインで破綻してないんですよね。本当にギリギリまでいってはいるんですけど。そのへんがすごい思い切りだなぁと感心しちゃったんですよ。
黒瀬:このデザインを最初にみんなに見せたときは、「この髪はドリルになるんですね」ってツッコミが当然ありましたからね。「いや、そうはなりません」って言うと意外な顔されたりして。
藤島:私も当然、この頭はドリルになると思いま

DC **燃えろ!ジャスティス学園**
カプコン
発売中 5,800円
格闘アクション+ボードゲーム 1~2人プレイ

RIVETTA
コスプレ少女リベッタ
藤島康介オリジナル、げーむじんパートナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。
本誌描き下ろし
Illustration
Kousuke Fujishima
©藤島康介
Kyoko

したよ。ノーマルでないとわかっても、隠し技であるんじゃないかと、さらに期待したりして。
枝木：最初は､ゆりかの頭も全然違いましたよね。短かったり、前髪が普通に真っ直ぐだったり。
藤島：えっ、そうなんですか。
黒瀬：お嬢様というジャンルだけが決まっていたので、お嬢様らしいデザインを探していくと、ドンドンと……。
枝木：ドリルになっていく、と(笑)。
藤島：何だか、すでにこういうパーツのようですよね(笑)。これ、考えつこうとしてもなかなか考えつかないですよ。
黒瀬：最初は、もっと柔らかいデザインだったんですけど、スタッフの間でやり取りしていくうちに、どんどん硬質化したイメージになっていっちゃったんです。
藤島：すごく硬質化してますよね。もっとも、このキャラだけじゃなくて、全員硬質化してますけど。特にゆりかのこの頭の部品がね（と、頭の上のカール部分を指す）。
枝木：ビーム砲みたいですよね。
藤島：ここからミサイルが出てくるんじゃないかと思うくらいのデザインで。
黒瀬：イっちゃったって感じですよね(笑)。
岡野：枝木がデザイン部でこのキャラクターのラフを描いていたとき、チラッと見て、すごく衝撃を受けたんですよね。でも、すぐに真似して描いて遊びました。「こんなん描いてるぞー」って部屋の人間に回して、一時期、ちょっとブームになったりしました。
藤島：「見せろ見せろ」みたいな。
岡野：「冗談か!?」と思うようなデザインですからね。絶対、ビーム砲とドリルはつくと思っていたのに、つかなかったなぁ(笑)。
藤島：バイオリンで攻撃するっていうのもショッキングでしたけど(笑)。
枝木：何かアイテムとしてつけなくちゃいかんよな、っていうのがあって。お嬢様ですからね。やっぱり窓の側でバイオリンとか弾いているようなイメージがいいんじゃないかなと。
藤島：文化系にスポットを当てようといった意図もあったんでしょうか。
枝木：その点は、周りの要望も大きいんですよ。こういうゲームやっている方って、文化系の人が多いみたいで。自分が投影できる部活のキャラクターも欲しいって思うみたいですね。
藤島：じゃあ、漫研ですね(一同笑)。
黒瀬：その案も毎回出るんですけどね。ただ、いざゲームキャラにしたときに、まず動かなきゃならない、というのが絶対条件としてありますから。動かしたときにキャラクターにならなかったらどうしようもないんですよね。
藤島：漫研はやっぱり巨大なペンで戦うしかないですね。
枝木：とりあえず、大きくするのは基本ですからね(笑)。
藤島：やっぱり基本なんですね。バットも大きいしなぁ。
枝木：筆とかも大きくしましたし。昔、いましたよね。書道部の子。
藤島：いたんですか？
黒瀬：一般募集でキャラクターを募ったときに、でかい筆持った書道部の子というキャラクターがいたんです。
枝木：習字修子とか書いてありましたよね(笑)。
藤島：ひねりないですねぇ。
黒瀬：でも、インパクトはすごくありましたよ。
枝木：実際にゲームに入れようかという案も出たんですけどね。
藤島：入れなかったんですね。どうして？
黒瀬：このゲームは２作目ということなので、どういうキャラクター、どういう部活を追加しようかというより、ストーリー性を重視しようとしていたので、どういう学校を追加しようか、という方が大きかったんです。いろいろ試行錯誤した結果、お嬢様学校になったんですけど。
枝木：けっこう前からおもしろい部活を入れたいって希望はあったんだよね。でもなかなか入れられなくて。
藤島：確かに、入れようとしても難しいものはありますよね。
黒瀬：基本的に『ジャスティス』の世界は一種のアウトローというか、何でもアリの世界ではあるんですけど(笑)。
岡野：世界観を考えるときに設定しやすいですよね。部活とかで考えると。
藤島：なるほど。私はあんまり部活というイメージを持ってなかったんですよね。こいつら、普段からこうだから(笑)。
岡野：確かに怪人みたいですよね(笑)。

学校という場所は誰もがみんな通過してきている場所

黒瀬：このゲームの企画は学園物、というところから始まってるんです。「学校」と呼ばれるところは、おそらく100人の人間がいたら100人全員が通過している場所だろうから、感情移入という点で入りやすい。ただ、そこから始まってはいるんですけど……(笑)。
枝木：でも、最近はねぇ(笑)。
黒瀬：外れてきつつあるというか。
枝木：「あったあった」という設定が、「あったかなぁ？」になりつつある。
藤島：ノリがよくなってくると、どうしてもそういう流れになってきますよね(笑)。
枝木：キャラクターを立たせよう立たせようとしたら、「あったよね」という共感は置いてきぼりになって､インパクトだけを極めつつある(笑)。チームの方も、今、普通のデザインしてもOKが出ませんよ、もう。
藤島：なるほどね。
岡野：最初と最後のデザインコンセプトが違っちゃっていたりするんですよね。どんどん濃くなってる。
藤島：しかも、一回濃くしちゃうと戻れないですからね。でも、これ以上濃くしたらどうなっちゃうんだろう。
黒瀬：１作目でも響子先生は普通のキャラクターだったんですが、今はもう本当に普通の人に見えますもんね。
藤島：普通でしたっけ？(と、キャラクターをマジマジと見る)
枝木：ちょっととんがっていますけど。
黒瀬：いや、それほどイっちゃってはいないので、比較的普通のキャラクターじゃないかと。
藤島：これは普通なのか。
枝木：あ、もうすでにズレてる(笑)。
黒瀬：ヤバイね(笑)。
藤島：このすごい白衣は普通じゃないような気がするなぁ(笑)。
枝木：とりあえず尖らせよう、という意識があったんですか、最初のデザインの時には。
黒瀬：いや、ポリゴンキャラになるデザインというのを模索しながらやっている時期で。とりあえず裾を広げてみようか、とか、とりあえず尖らせてみよう、くらいしかつかめてなくて。
藤島：特徴づけのために、襟をちょっと大きくしようとは思うけど、ここまで大きく外に出そうと思ったことは一度もないですからね。ゴルチェでもここまでのデザインはすまい(笑)。
枝木：そういえば、こんなに襟大きくしたのって、僕でしたっけ？
黒瀬：そうだね(笑)。まず基本的なデザインができて、それを枝やん……この枝木くんがキャラに起こしていくという作業分担なんですけど、ふたりでやり取りしているうちに、どんどん暴走していった部分もあるんですよね。例えば、この雹っていうキャラクターなんですが、最初のラフでは肩の金の部分は、ヒラヒラした感じ

本誌描き下ろし

の薄い飾りだったんです。でも、最終的にこんな重そうな金ののべ棒状態に(笑)。
　どのキャラクターも、いちばん最初に描いたものとは変わってますね。成長しているというか、暴走しているというか(笑)。

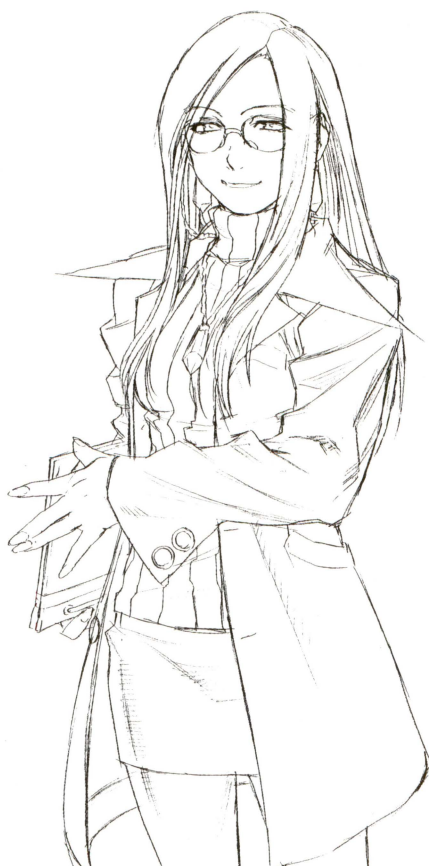
肩から絶対にとれない
ジャージのこだわり

藤島：『ジャスティス学園』は技も面白いですよね。部活というテイストが入っているからかもしれないけど。流なんか空中を泳ぐし。
黒瀬：実は、『1』の時に考えたキャラクターなんですよ。だけど、ちょっと突飛すぎるかなということでボツになっていたんです。
藤島：2作目になって、ようやく出せた。
黒瀬：みんなグレードアップしてるし、これくらい大丈夫だろうと(笑)。
枝木：全然大丈夫でしたね。なじんでました。
藤島：でも、流を初めて見たときは、やっぱり「なんだこりゃ」と思いましたよ。陸上でもそのカッコかって。
黒瀬：どこへ行くにもこのカッコしてますからね(笑)。
藤島：だけど、腕が長いから使いやすいんだ。そうじゃなかったら、絶対に使わないのに。あと、ももの技もそうとう卑怯ですよね。だだっこアタックとか(笑)。リーチはないけど安心して近づけない。でも、好きなんですよねー。最初からももはこんな感じだったんですか。
黒瀬：将馬と夏のオジャマ虫的キャラクターを出そう、というのが基本としてあったんです。なので、夏との対比を考えて作りましたね。でも、最初はここまででは……(笑)。
枝木：ももは、動きの段階でさらにグレードアップしましたよね。こんな技が出てくるとは、僕らだって思いませんでしたから。
藤島：ラケットを使ってくるのもすごく卑怯で。でもいいですよね、このキャラ。おバカなキャラ、好きなんですよ。
岡野：藤島さんがいちばん好きなキャラクターは、ももなんですか？
藤島：そうですね……、いや、いちばんはやっぱり、響子先生かな。いいですよねー(とイラストを眺める)。白衣にはやっぱり、ミニスカートでしょう。
枝木：でも、その白衣にも苦労したんですよね。あと、髪の毛。
黒瀬：ロングヘアーですからね。なるべくバサバサしない感じにしたり……。委員長もそうなんですけど。
藤島：あ、委員長も好きなんですよ(笑)。この、肩から絶対にとれないジャージとか。
枝木：(笑)縫いつけてあるんじゃないか、って感じですよね。
黒瀬：それも、仕組み的には難しかったんですけど、やっぱり委員長はジャージを羽織ってないと(笑)。だから、かなり無理矢理担当者は作ってました。
藤島：着ちゃうと、やっぱり違いますもんね。
枝木：委員長はもともと戦うキャラクターとしてデザインしてなかったので。『1』の時は、たんなる案内役でしたからね。
藤島：そうですよね。ところで、委員長は名前はついてないんですね。
黒瀬：そうなんですよ(笑)。いろいろ案はでたんですが。
枝木：しっくりこないんですよね。やっぱり委員長は委員長だなと。
岡野：委員が名字で、長が名前なんて案も出たね(笑)。
藤島：委員・長。なるほど(爆笑)。そのへんは、シリーズの大変さであり、面白さですよね。前作のイメージがあるから、壊せないという……。
黒瀬：また僕らにも、こだわりがある……のかな？(笑)。
藤島：続編の予定はあるんですか？
黒瀬：うーん、今のところは……。考慮中とだけ言わせていただきます。
藤島：新しい部活のこととか(笑)。もし続編を作られるのなら、今度はぜひ漫研を入れてみてください(一同笑)。

対談が終わって

すごくお話がお上手で、対談も時間を忘れてしまうほど。もう少しいろいろお話がしたかったです。（岡野）

非常に話やすくて、ついつい脱線して「楽しいお話」になってしまいました。でも、その際聞かしていただいた、先生のお仕事の話はとても勉強になりました。どうもありがとうございました。（枝木）

すいません、マンガ家さんっぽく見えませんでした……。（黒瀬）

COMMENT

●ジャケットイラスト
（スペシャルDTSパッケージ版）より

『劇場版』のラストで入れられなかったレースシーンをイメージして描いたものです。後日談的な雰囲気で、レースはこんな感じでした、みたいな。取材に行ったとき、サイドカーのほうに乗るパッセンジャーを体験してみようと思ったんですが、「明日、エンピツも持てないくらい疲れるからやめとけ」と言われて、断念したのを思い出します。

DESIGNER INTERVIEW

「劇場版　ああっ女神さまっ」
一本の線を選びぬく

線　選

自らを「アニメーター」と称する松原秀典氏は、絵に「体温を感じる」よう、手描きにこだわりつづける。その職人にも似た潔さの根底に流れるものは……。

総作画監督・キャラクターデザイン
松原秀典インタビュー
藤島キャラの難しさ

――松原さんと『ああっ女神さまっ』とのおつきあいもずいぶんになると思うのですが、出会ったきっかけを教えてください。

松原：僕がアニメーターになって仕事をしてるうちに、『劇場版』でも監督をしている合田さんとつきあいができて……っていうのがきっかけになるのかな？　でも、僕ってもともと『女神さまっ』のマンガを読んでたファンだったんですよ。それで「アニメになるなら、やってみたいね」って話もしてた気がします。

でも、実際やってみることになったら、これがまたムズカシイんですよ。今は普通になったかもしれませんが、当時、ああいう線であああいう顔だちで、ああいう体のバランスを持ったキャラ

DVD　**劇場版　ああっ女神さまっ**

講談社　発売中
スペシャルDTSパッケージ版：12, 800円/通常版：6, 800円

ANGELIC SMILE
Illustration HIDENORI MATSUHARA
PRESENT FOR YOU
松原秀典氏直筆のイラスト色紙を、サイン入りで1名様にプレゼント。詳しくは78ページ。

は存在しませんでしたからね。とにかく似ないんです。今でもベルダンディーを描いてるときって、テレビを見てても雑誌を読んでても、ついベルダンディーのイメージを感じさせてくれる女性の顔を探しちゃうんですよ。でも、見つかったためしがないです。名前からしても外国人だと思うんですけど、そうすると僕ら日本人には親しみがなくなっちゃうでしょう？　実際、彼女に会ったほかの登場人物が圧倒されたりしてるシーンなんて、原作にもどこにもないわけですからね。すごくキレイなんだけど親しみやすい顔をしてるんだと思うんです。現実にいたらどんな顔してるんでしょうね。ムズカシイ。

もうひとつムズカシイのは、藤島絵をアニメにするとなると、あれだけ描きこまれてる線を少なくしなくちゃいけないこと。省いても大丈夫な線と、残さなければいけない線を選ぶのは、今でも大変なんですよ。たとえばこのペイオースで言えば(P32図参照)、肩の部分が二重線になってますよね。これ1本にしちゃいけないかなぁ、やっぱなくせないよなぁとか、よく悩みます。1枚の絵で見れば1本の線のちがいでしかないですけど、アニメはその1枚の絵を何千枚何万枚と集めてつくるものですからね。線が1本増えるだけで、原画さんや動画さんを巻きこむ膨大な作業になってしまうんです。

COMMENT

●ジャケットイラスト(スペシャルDTSパッケージ版)より

タマゴ……ですね。うん、まあ、いちおう……僕の中のあるイメージを描いたんですけど……このタマゴがほんとはなにを表してるのか、みなさんに想像していただけたらなあ、と(笑)。僕はもともと答えを言っちゃうのは、あまり好きじゃないので……。「あれはなんだろう？」と考えてもらえるってことは、その人の心に残るってことだと思うんです

それでも僕はもともとが『女神さまっ』ファンですから、アニメになったからといって、原作とちがうキャラを描くのは許せないわけで(笑)。さすがに最近はなくなりましたけど、最初のビデオ版のころなんか、納得いく女神さまの絵を描くのに、すごく時間がかかりました。

それと藤島作品って、キャラクターがとってもかわいく描かれている中で、背景や小道具とか細かいところがすごく現実的に描かれていますよね。服に縫い目まであったりして。そういうリアルさにこだわる人の作品だからこそ、『女神さまっ』のアニメに関わることになったときに思ったんです、「この物語に登場する女神さまたちは、リアルな世界の中に非日常的なものとして存在するんだ」って。だから『女神さまっ』は、今のアニメ的なパカパカッとカットを切り替えるつくりかたをしないようにしています。非日常的なものを引き立たせるには、日常のテンポを日常のまま、できるだけジミにリアルにしてあげないといけないですから。女神さまたちは珍しい服を着て、髪の色も特徴的ですよね。でも、ほかの人間たちも同じだったら、非日常的なものになりえないですし。だから蛍一なんかがピンクの髪だったりしたら、どこか違ってしまいますよね。

アニメーターとは欲深い生き者である!?

――藤島キャラを動かすコツのようなものがあれば教えていただきたいのですが。

松原：とくにないですねぇ(笑)。僕はアニメーターですから、そのキャラクターごとにいちばん合う動かしかたをしたいとは思いますけど。

でも、藤島キャラの魅力を伝えたいって気持ちはすごく強くあるんです。アニメーターってもともと自分のものではない絵を描く職業ですから、あれもこれも描いてみたいっていうカルマがあって、同じ絵を描いてると、なんだか飽きてきちゃうんですよね(笑)。でも、藤島作品の絵は飽きがこない。『女神さまっ』には十数人のキャラクターが登場してますけど、全部が全部、ちゃんとちがう顔をしてますからね。それだけの描き分けができるのは藤島さんならではだなぁと思いますよ。だからこそ、それを描いてる僕らも飽きないし、ファンになれるわけですよね。そうなると、たとえちょい役のキャラでも、出番が少ないなりに、いい表情させてやりたいな、と気合いも入るんです。

――普段のお仕事では、色をつける作業は専門

COMMENT

●ライナーノーツより

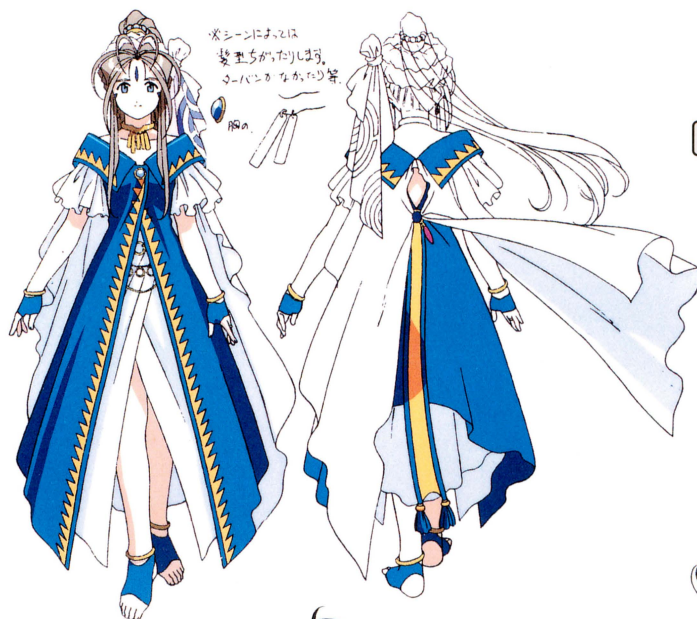
コンセプトは単純で、「ベルダンディーはたくさん描いたから、ほかの3人を描こう」と(笑)。3人の並び順は、僕の好きなキャラクター順ではなく、存在感のあるイメージ順です。スクルドとウルドは、どっちが前に来ても問題はないでしょうけど、ペイオースがいちばん前に来ることはあまりないですよね(笑)。

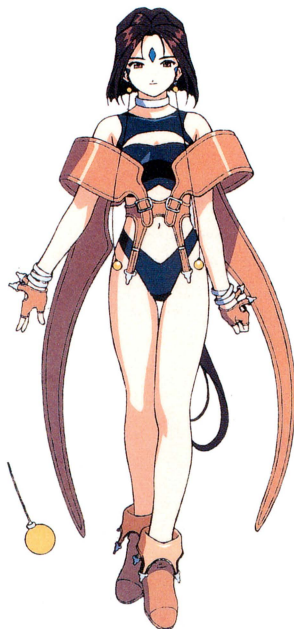
TROUBLE MAKER!

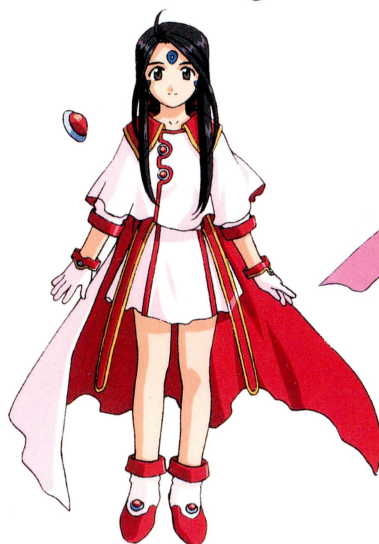
Illustration HIDENORI MATSUHARA

the Art of DESIGN

松原秀典が語る

キャラクターデザインのポイント

ベルダンディー COMMENT

こだわったのは髪の毛のラインですね。ふわっとした感じにしつつ、できるだけシンプルに。ただ、これは『劇場版』時点での到達点なので、次回はさらに変わっていくんじゃないかなと思います。でも、この服に描いてあるギザギザ、これ、アニメではやっちゃいけないですね(笑)。僕はよくても原画や動画の人が死んじゃいますから(笑)。

ペイオース COMMENT

原作そのまんまですね。とくに僕のほうで作った部分はないです。ただ、原作を読んでて、ペイオースが出てきたとき、「マンガ終わっちゃうの!?」って思った記憶があります(笑)。秘密もオチも、なにもかもぶちまけていくキャラに見えた(笑)。そういえば、最初はもう少し露出度も少なかった気がしますけど(笑)。

スクルド COMMENT

悩んだところはとくにありませんでした。髪の毛もまとまってますし、スタッフ泣かせなギザギザ模様(笑)もついてませんし。いつもと変わらず、元気な子どもって感じを出せればいいな、と。このミニスカートがそのあたりを象徴しているという感じでしょうか。描く立場としては、悩まなくていいキャラは本当にありがたいです。

ウルド COMMENT

ビデオ版のころは、髪にウェーブがかかっていたんですけど、今はまっすぐになってくれて、うれしい(笑)！　これでスタッフ全員にかかる労力がかなり小さくなりました(笑)。ちなみにこの新しい女神服、僕がデザインしたものなんです。それが原作やゲームにも登場することになったので、いろいろと思い出深い衣装になりました。

の方がいますが、イラストはご自身で色もつけられるわけですよね。どのような形で色をつけていくのでしょう？

松原：最初は色を塗るつもりはなかったんですが……『サクラ大戦』でイラストを描くとき、自分の特徴を出すために色を塗ってみようか、と思ったのがはじまりでした。僕は芯からアニメの人間なので、イラストは何枚描いてもなかなかうまくいかないなあ、と(笑)。

画材はグワッシュがメインです。カラーインクも使ってたんですけど、溶けだしちゃうのがイヤで、溶けださないグワッシュに落ち着きました。

基本的には手描きです。CGにしたほうが、何度でもやりなおしができますし、完成度は上がりますけど……実際、CGでも描いたことがありまして。でも、悩むんです。「色を変えてみたらどうだろう？」とか、「ちがうソフトを使ってみたら……」とか。そんな調子でずーっといじって、何日も使っちゃったりして(笑)。CGだと手にとって見られないから、パッケージや誌面に印刷されたときの臨場感がわからないし、なによりも画面に写ってる絵は「ナマ」って感じがしないんですね、「体温がない」というか。なんとなく絵を描いてる気がしなくて、つまらない感じがしてしまう。それに、絵を渡されるとき、MO１枚より、完成した１枚絵を出されるほうが感動(笑)するでしょう？　そういう重みみたいなものがCGでは感じられない気がして。だからやっぱり手描きのほうがいいです。

絵は、楽しく描きたいですね。それこそあれもこれもっていう感じで、いろんな絵を描きたい。アニメーターというのは、本当にそういう人種なんです。

PROFILE

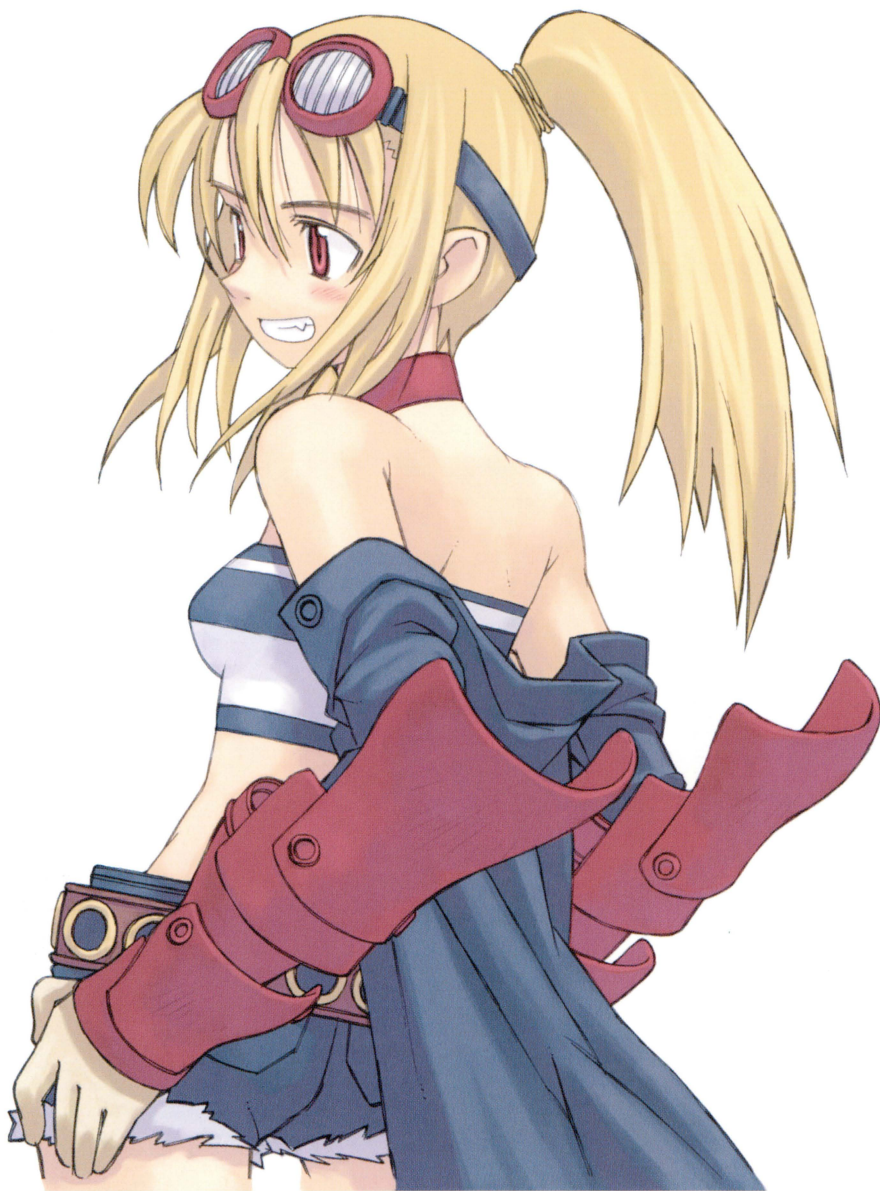
●松原秀典（まつはらひでのり）
スタジオぎゃびす所属。アニメーター。代表作に『ああっ女神さまっ』『サクラ大戦』シリーズなどがある。

COMMENT

●ジャケットイラスト（通常版）より

これは、僕が最初からベルダンディーに持ってたイメージです。目線を下に向けると、「女神」って感じが出るんですね。ただ、メーカーさんからは「目線を前にくれ」って言われることが多いですけど(笑)。神秘的な絵にしたいときは目線を伏せて、日常的な絵にしたいときは目線を前に向けて描き分けてます。

Illustration HIDENORI MATSUHARA

モーリン COMMENT
金髪にぬってもかわいかったので
ＯＫがでました。

DESIGNER INTERVIEW
「サモンナイト２」
かわいいキャラは さらに可愛く かっこいいキャラは さらにカッコ良く

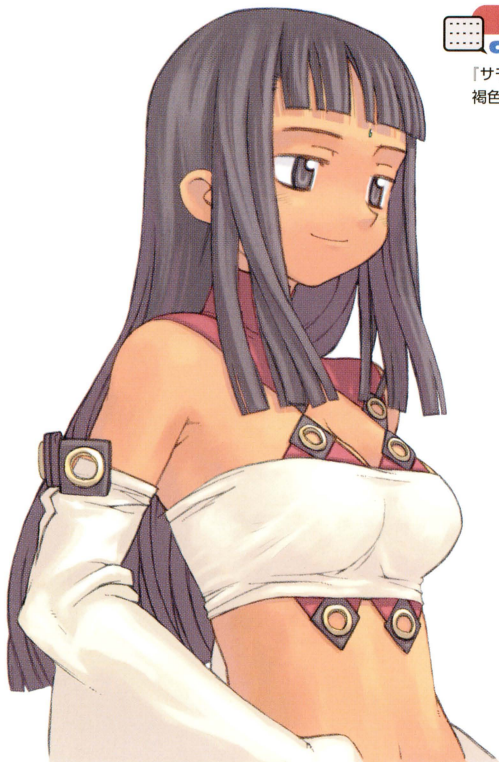
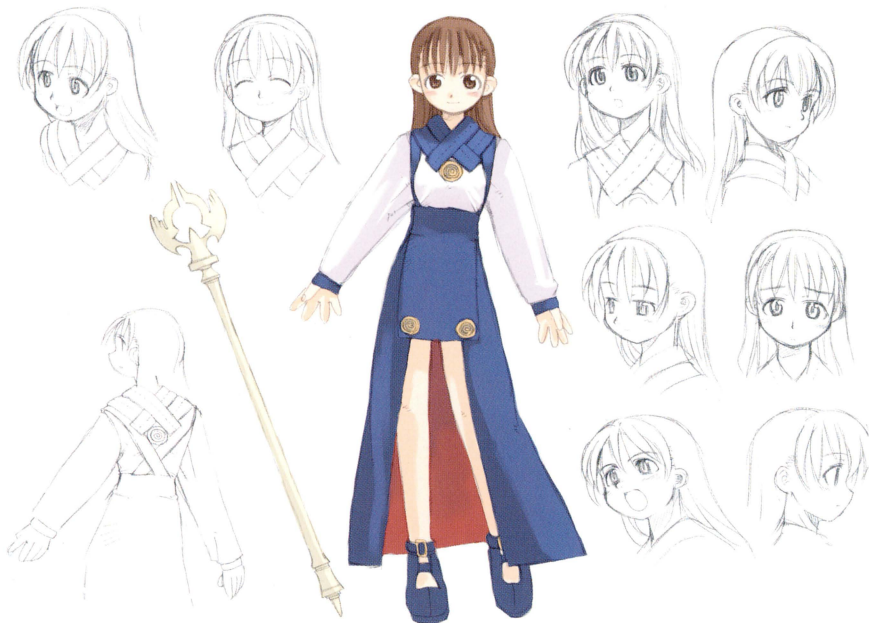
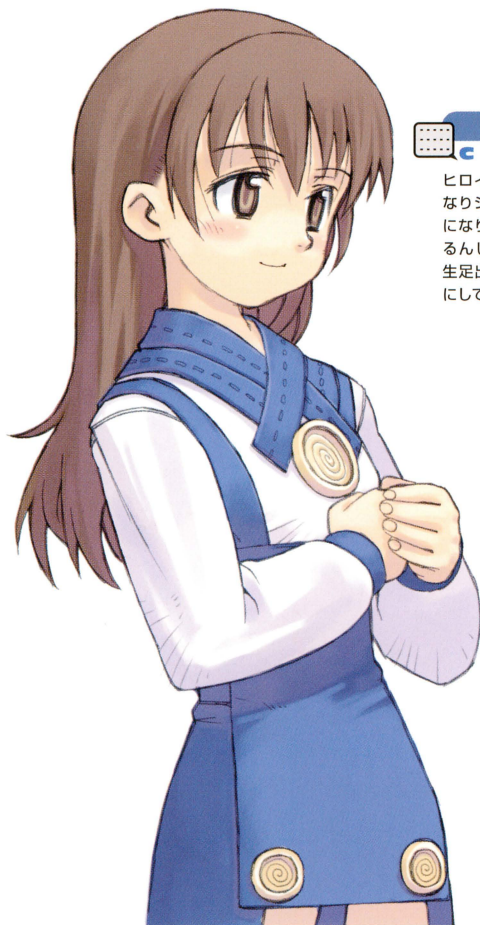
キャラクターの役割を考え、そこに自分らしさを融合させたい。そんなこだわりを持つ飯塚武史氏が生み出すキャラクターには、どんな魅力が隠されているのか。

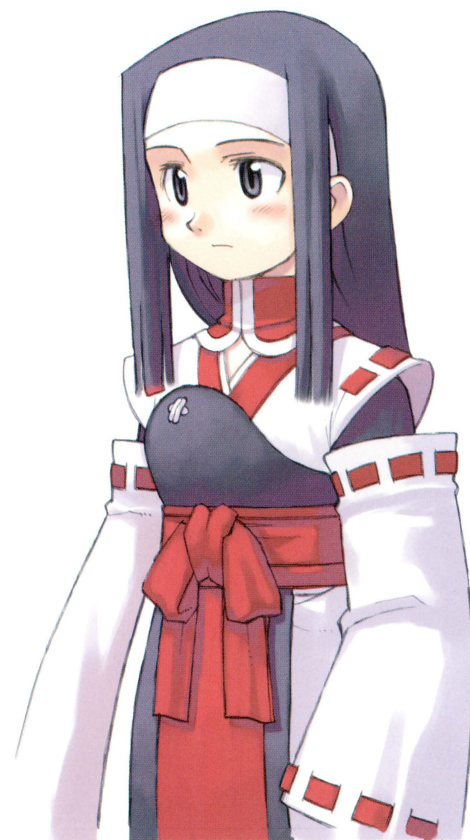
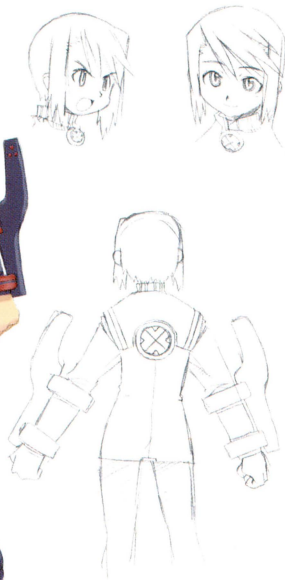
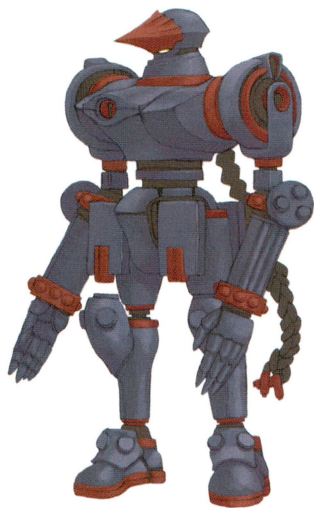
PS サモンナイト２
バンプレスト
8月2日発売予定　予価5,800円（2枚組）
ファンタジックS RPG　1人プレイ

キャラクターデザイン／飯塚武史　シナリオ／都月狩

**キャラクターデザイン
飯塚武史インタビュー
『1』の発売日
飯塚氏のとった行動は……**

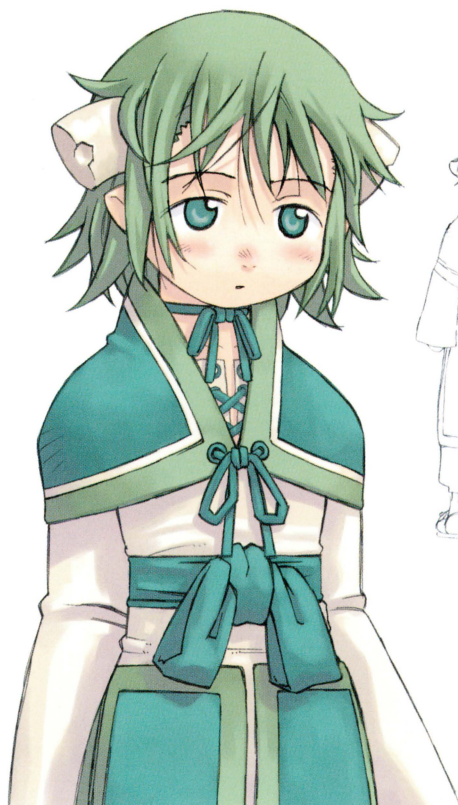
――前作の『サモンナイト』がコンシューマゲーム初の作品ということでしたが、発売後の反響はいかがでしたか？
飯塚：初作品ということでいろいろ緊張しました。発売日にはショップに行って、目立つ棚に勝手に並べ替えたりしました（笑）。その後メールやHPの掲示板の書き込みが一気に増えまして。ほとんどが女性っていうのはちょっと驚きましたが。同人誌や、ましてやコスプレまでしていただけるなんて思ってもいなかったので、ほんと嬉しかったですね。分かっていたらもっと大胆な服に……いや、うそです。……やっぱりホントです（笑）。

Illustration TAKESHI IIZUKA

――では、『2』のキャラクターを制作するにあたっての意気込みは、どのようなものだったのでしょう？
飯塚：『1』製作中は全身全霊をもって描いていたんですが、やっぱり終わってみるとこうしておけば良かったとか、まぁいろいろ心残りがそれなりに……いや、もう山ほどでてくるんですよね。『2』ではそのあたりをふまえて、キャラクターの個性やシナリオ上の役割をつきつめて、キャラクターデザインをしようと思いました。『1』同様に、都月さんのキャラクターイメージに近づけるように、カワイイキャラクターはさらに可愛く、カッコイイキャラはさらにカッコ良くみたいに、テキストに負けないようなキャラクターにしようと。
――『2』の作業をほぼ終えられての感想は。
飯塚：うーん、やっぱり終わってみるといろいろ心残りはあるんですけどね……。でも、世界観と全体的な作品の雰囲気は、もう良く分かっていたので、非常にやりやすかったです。前回ではあまり表現できなかった、グループ別のデザインの差別化を考えながら描きました。たとえば、前回アキュートとフラットのメンバーを絵だけで見分けるのって難しかったじゃないですか。そのへんを意識して、変化をつけながら描くようにしました。蒼の派閥はバッテン印……とか、なんだか安易な発想ですが、案外大事な

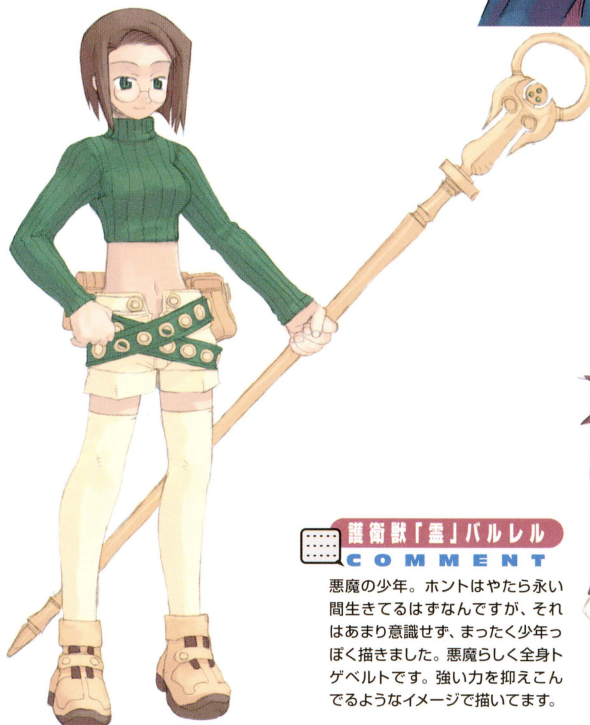
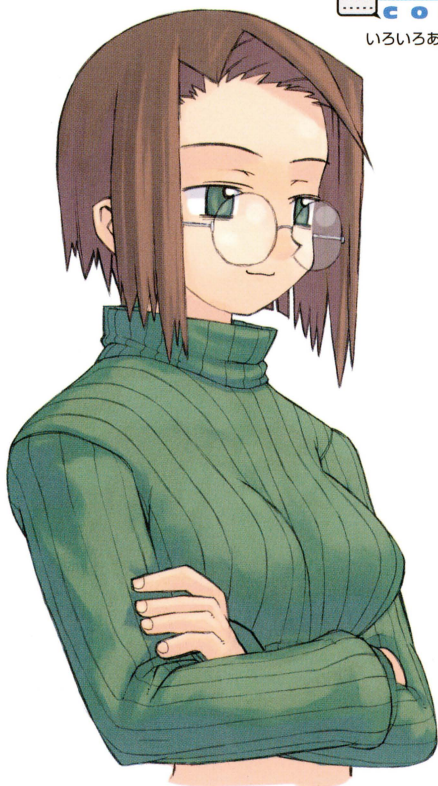
ケイナ
COMMENT
胸当ての形をいろいろ考えたんですが、できあがったら案外普通になってしまいました。

護衛獣「機」レオルド
COMMENT
前作のエスガルドの型違い、別コンセプトで作られた機体をイメージして描きました。エスガルドよりメカメカしてます。他の召喚獣には尻尾があるのに、レオルドにだけないのは可哀相なんで、代わりに三つ編みつけてあげました。

パッフェル
COMMENT
髪の毛の色で悩みましたが、結局同系色にまとまりました。

要素だと思います。分かりやすいですしね。

変えた？　変わっちゃった？ キャラクター制作の舞台裏

――前作のデザインから変えたところ、あえて変えなかったところなどはありますか？
飯塚：基本的なところは『1』の雰囲気を大事にしたかったので、変えませんでした。前作の主人公達のデザインは、洋服、制服をリィンバウム風にアレンジしたモノでしたが、それが『サモンナイト』らしさの要因だったような気がしたので、今回の主人公達も少しだけ意識して制服っぽい服にしてみました。
――『サモンナイト』らしさを出すためには……？
飯塚：キャラクターの表情を豊かに描こうと努めました。顔の表情だけでなく、ぱっと見のシルエットや色でキャラクターイメージがつかめるようなデザインになるように意識して描きました。ロッカとリューグなんかは分かりやすいと思います。でも、ちょっと記号化しすぎたかもしれませんね。他にはやはり『サモンナイト』らしさ、他のゲームキャラとの違い、みたいなものを表現できれば……良いなあ……とか、いつも思いながら作業してました。もう少し部分部分のパーツにこだわらないで、らしさ、を表現できると良いんですけどね。難しいです。

護衛獣「獣」レシィ
COMMENT
草食動物をイメージして描いてます。だから草色です。……？まあなんかそんなカンジです。弱そうなイメージ盛りだくさんで「守ってオーラ」をめいっぱい出そうと頑張りました。

ミモザ
COMMENT
いろいろあってまるくなりました。

ネスティ
COMMENT
最初「ガッ○ャマンマント」だったんですがボツりました（笑）。『サモナイ』名物美白男です。あまり表情を顔に出さないタイプなので、微妙な表情を描くのが難しかったですね。

護衛獣「霊」バルレル
COMMENT
悪魔の少年。ホントはやたら永い間生きてるはずなんですが、それはあまり意識せず、まったく少年っぽく描きました。悪魔らしく全身トゲベルトです。強い力を抑えこんでるようなイメージで描いてます。

――前作と絵柄が変わっているようですが？
飯塚：変えたのではなく変わってしまいました……。こういうことは、あまりよくないと思うんですが、変わってしまって戻りませんでした。前作のファンの方の反応が心配で夜も眠れません……。昼寝てますが。最初はあまり気づかなかったんですが、前作と並べて比べてみたら、えらい頭身違ってました。
――描くのに苦労されたキャラクターは？
飯塚：どれもあまり苦労してないんですよ……。みんなそれなりに、すんなり決まっちゃいました（笑）。あっ！ 色配分だけは、これは『1』もそうだったんですが、すごく悩みました。「アメルに青使っちゃったから、モーリン何色にしよう？」みたく、頭をひねっておりました。今見ると、赤青の組み合わせのキャラ多すぎです……。
――思い入れのあるキャラクターは？
飯塚：お気に入りはハサハさんですね。彼女は僕が思ってたイメージと、都月さんのイメージがちょっと違ったみたいなんですが、そのギャップが、なんだか逆に僕のツボにはまりました。あんなに可愛いキャラだとは……。
――飯塚さんのお好みなんですか？

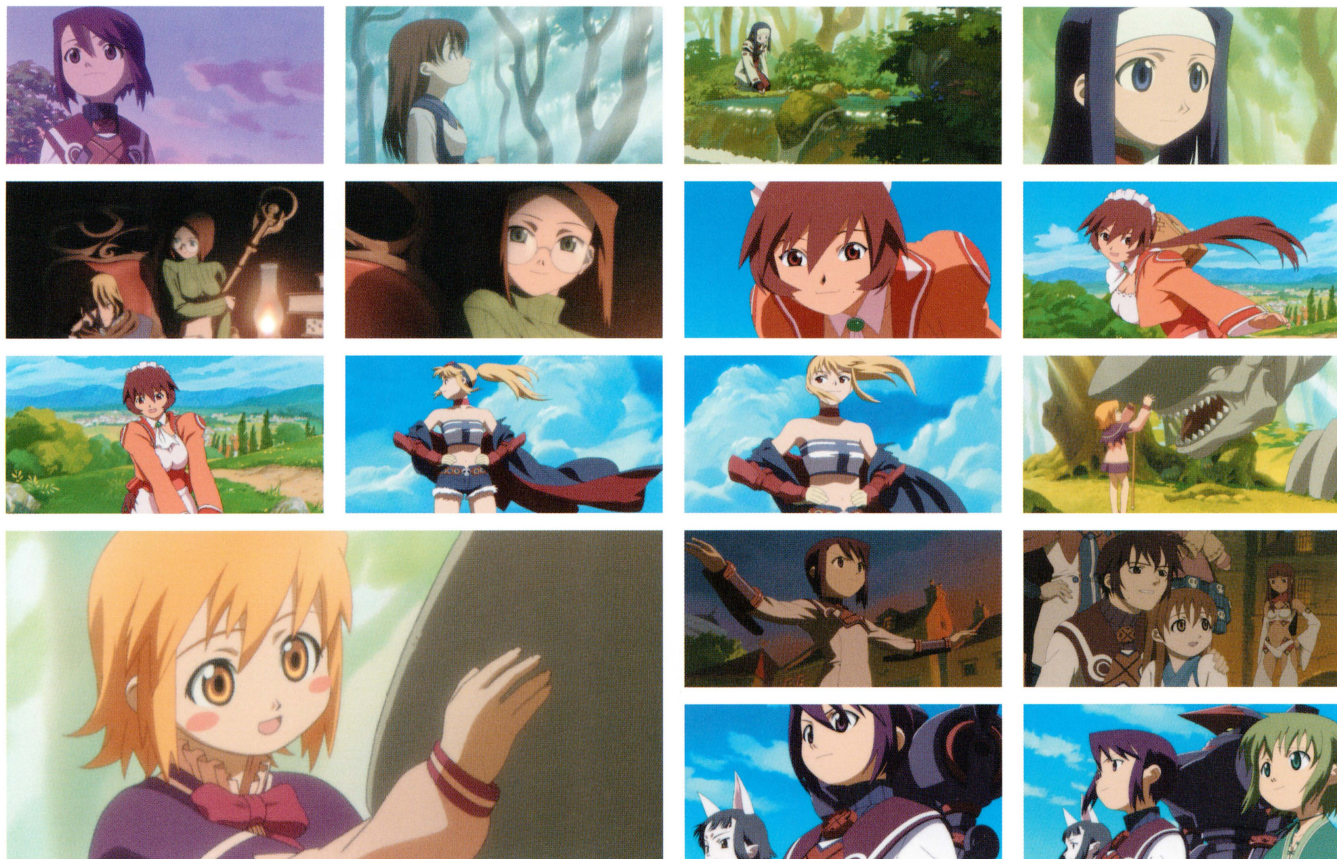
飯塚：素直に言っちゃうとタイヘンなので、まあアレなんですが……いやどうでしょう？　どうなの？　まぁそんな感じで、いろいろあるんですが（笑）、好みの女の子の要素は全女性キャラクターに組みこんでおります。時々まちがって男キャラにも組みこんでます（笑）。しいて言えば生意気だったり高飛車なキャラクターが好きなんです。ミニスとケルマの掛け合いとか。

——キャラクターをデザインなさる時、一番こだわる点を教えてください。

飯塚：やっぱりシルエットでキャラクター性が分かるコトが大事だと思います。ギャップがあるのも面白いんですけどね。今のところはそんなことにこだわって描いております。こだわってるだけですから描けてるかどうかは別です（笑）。あと僕らしさっていうのもつきつめて、もっと理解して描きたいですね、あまり理解しきれてないので……。日々精進あるのみです。

PROFILE

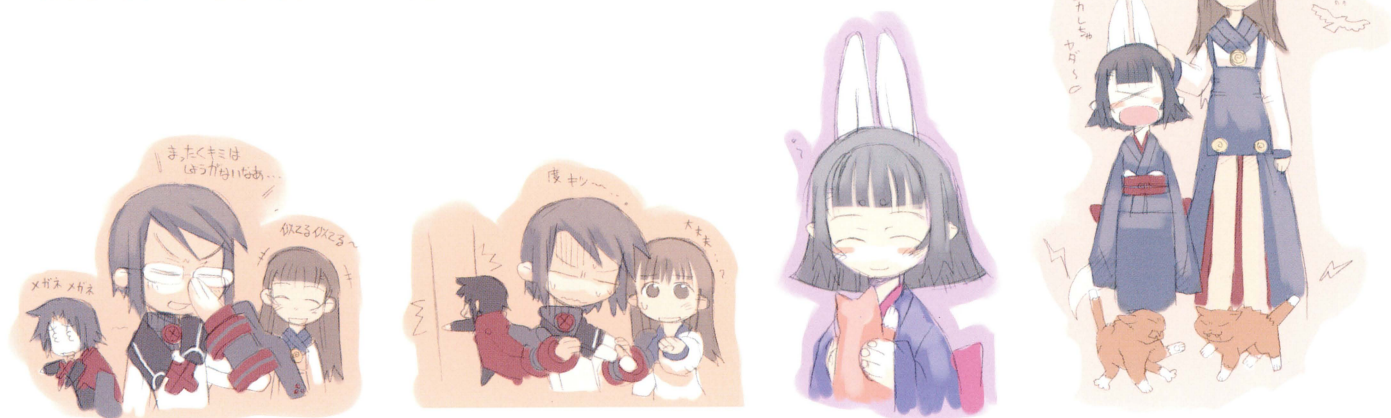
●飯塚武史（いいづかたけし）
『サモンナイト』イラストレーター＆キャラクターデザイナー。「ちょっとここのところ、曜日感覚がめちゃくちゃになってます。毎週楽しみにしてるテレビとか、2日おきくらいにやってる感覚です。続きがすぐ見れてウレシイナ……」

OPENING MOVIE

**8月2日発売予定の『サモンナイト2』キャラクターデザイナー、飯塚武史が、
ゲームが発売されるまでの間、キャラ制作過程や日常の一場面をレポートする好評連載第3弾！**

こんにちは飯塚です。

今回は『サモンナイト2』の護衛獣とパートナーのふたり、ハサハさんとアメルさんです。アメルはヒロインを意識してデザインしました　僕の中のヒロイン像と都月さんの指定がうまいこと噛み合ったので、綺麗にまとめることができました。もうちょっと華やかさがあっても良かったかもしれません。ナゼか青に塗っちゃったんですよね……薄幸そうなイメージがあったもので……。暖色を使って塗ってあげてもよかったかもです、その反動でパッフェルが暖色になりました。

ハサハさんはいろいろ悩みました、ミニスカ着物とか着てたり、ヨロイ着てるバージョンもありました。結局一番落ちついたデザインで決定しました。声聞いたときのギャップは一番ハサハが大きかったです。声が可愛すぎでした。もうちょっと可愛くないイメージだったのですが……（笑）。でも今となっては、コレも良いな～、いやむしろコレじゃないと……みたいな（笑）。

本誌描き下ろし

ナコルル

CV：生駒治美
伝説の格闘ゲーム『サムライスピリッツ』のヒロイン。カムイコタンに住み、村を代表して戦い（天草討伐）に赴く。本来は争いごとを好まない穏やかなやさしい巫女。

DESIGNER INTERVIEW

「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」おかえりコタン村へ 大自然

新進気鋭のキャラクターデザイナー、44氏が、格闘ゲーム界屈指のヒロインを新たに描きおこした。謎に包まれた大自然の巫女の姿が、今、明らかになる。

PC **ナコルル～あのひとからのおくりもの～**
インターレッツ／ナコルル制作委員会
7月6日発売　初回版：8,800円／通常版：7,800円／WEB限定版：8,800円
インタラクティブアドベンチャー　1人プレイ

キャラクターデザイン 44インタビュー 独自のイメージは過去とにらめっこしながら

──「ナコルル」といえば、『サムライスピリッツ』ですが。
44：初めて遊んだとき、大切りの恐ろしいほどのダメージにびっくりした記憶があります。
──それほど有名なゲームのキャラクターに、ご自身が新しく携わるというのは……。
44：正直、プレッシャーかかりまくりでした。過去に「ナコルル」を手がけられた絵描きの方々が、どなたも著名な方ばかりなので。でも、いろんなことに挑戦してみたかったので、お引き受けしました。ただ、今まで3Dデザイナーとしてやってきて、いつも描いていたタイプのキャラクターとは、すこしばかり趣がちがっていたものですから、キャラクターの特性をつか

むのが大変だったんです。実は今もまだつかみきっていませんが……（笑）。
――描きにくかった、と？
44：たぶん、自分の生きる道と全く正反対な生き方をしているせいでしょうか、最後までイメージがはっきりとしないままで……。永遠の謎、ですね。
――逆に、いちばん描きやすかったのは？
44：「謎の少女」です。最初のイメージがさくっと決まった、このゲームでは珍しいキャラなんです。なんというか……キャラの設定を聞いたときに、いつも風をまとっているようなイメージがすらっと浮かんできて、そのままラフを描いたら一発でOK、みたいな、ものすごい安産キャラでした。……そのぶん、「ナコルル」が難産でしたが。
――イメージされた人物がいらしたとか？
44：特定のだれか、というイメージはありませんでしたね。キャラクター設定やシナリオな

マナリ
CV：川澄綾子
ナコルルの幼なじみ。シノッチャ（歌い手）の家出身だが、村人たちの評価によると歌が下手らしい。

リムルル
CV：神谷けいこ
おてんばで、明るく元気なナコルルの妹。精霊と交信する力があり、氷の精「コンル」を従えている。

DESIGNER INTERVIEW

どを読んで、自分の頭でイメージして描き上げました。
——既存のキャラクターたちをご自身の中でイメージして昇華する作業は、苦労されたと思うのですが……。
44：ええ、それはもう。過去の作品とにらめっこしつつ、どうしようか悩み続けました。たとえば「リムルル」の場合、最初はそのままトレスしたような感じで描いていたんですが、描き続けるうちに、だんだんとキャラクターのイメージが自分の中ではっきりとしてきて、描きやすくなってきたんですね。表情がコロコロ変わるところとか、描くときに幅を持たせやすくって。最終的にはお気に入りになりました。
——「マナリ」についてはいかがですか？
44：はじめは、もの静かであまり感情を前に出さない感じの女の子なのかな、と思ってデザインしてたんですが、上がってきたシナリオを読むと、思っていたよりもきゃぴきゃぴしてて、ちょっとデザインが一人歩きしてっちゃったかなー、と（笑）。

「おやじさんのうさぎ」が原点

——スタッフの方からの注文は？
44：つっこみを入れられたことがあるんです、「あまり素で描かないでください」って。なんでも「ゆがむから」とかなんとか……。素で描くと、自分好みにかえてしまうらしくて（笑）。
——どんなお好みなんですか（笑）？
44：お好みというか（笑）、基本的に動くビジュアルが好きだったりします。中でも、クエンティン・タランティーノとか、テリー・ギリアムとかの作品にはいろいろ影響を受けました。特に、冒頭でタランティーノが延々とマドンナ論を語ったあげく、速攻死んじゃう『レザボア・ドッグス』は最高ですね！
——通好みなんですね（笑）。イラストを描きはじめられたきっかけも映画から？
44：いえ、うーん……おやじさんが描いたうさぎキャラクターかも……。
——お父様ですか？
44：ええ。私、北海道の旭川育ちなんですが、実家にいたころ、父の絵がペン立てやら新聞紙の隅に描いてあったのをよく覚えています。やたらと完成度の高いうさぎでした。
——北海道にお父様のうさぎ、が先生の原点のようですね。
44：「ナコルル」にとってのコタン村のように（笑）。きっと寒いんでしょうね、あの村も。ロードヒーティングもないしなあ……（笑）。

PROFILE
●44（よんじゅよん）
キャラクターデザイナー、グラフィックワーカー。3Dデザイナーとして活躍してきたが、今作で2Dデザインに初挑戦。

謎の少女

CV：？
本当の名前など、すべての情報が不明。なんとなくナコルルの雰囲気を思わせるが……？

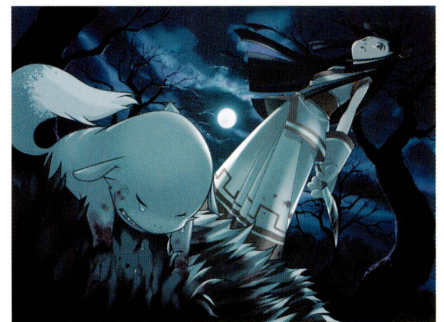
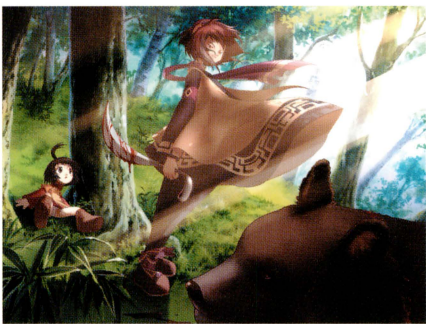



Illustration CHISATO NARUSE

vol.2 ●成瀬ちさとのA GIRL

成瀬式オリジナルファッションショーへようこそ！　夏にふさわしい南国風美少女をご堪能あれ。

こんにちは、成瀬ちさとです。このコーナー、現実の民族衣装65％、妄想35％くらいの割合でいく予定だったのです。今回は夏ですし、南国の衣装の資料を探してみたのですが、日頃思い浮かべていた南国風の衣装という物が意外にもない。資料がないだけなのか、日頃思い浮かべていたアレは空想の産物だったのか……。

というワケで、今回は空想のみです。鵜呑みにしないで下さい（汗）。魚を捕ったり、神さまに捧げる舞を踊ったり、そんな風に日々の生活を送る部族の娘。口が達者であまのじゃくなところもあるけれど、踊りを踊らせれば村一番です。

PROFILE

●成瀬ちさと
1978年生まれの東京都民。趣味は散歩らしいが、最近は運動不足がたたり、趣味が趣味になっていない模様。代表作は『夢のつばさ』『マーメイドの季節』（共にキャラクターデザイン）。ホームページ「Karmic Relations!」は、http://www.netlaputa.ne.jp/~naruse/

ILLUSTRATION GALLERY

「夢のつばさ～Fate of Heart～」「KID MIXセクション」成瀬ちさとの世界に浸ろう 華 織

『KID MIX セクション』にも登場する
『夢のつばさ』がDC版に移植決定し、
波に乗っている成瀬ちさと氏。
その華麗で繊細な成瀬ワールドを存分に味わおう。

成瀬氏のＨＰ「Karmic Relations!」
http://www.netlaputa.ne.jp/~naruse/
で公開された幻のしずく。必見！

COMMENT

前作から半年、
久しぶりに描くしずくや勇希が
とても懐かしく思えます。ところが、
「しずくの服ってどんなだっけ？」
「桜花のリボンって私服の時何色だっけ？？」
なんて結構記憶が薄まっている部分が
あるのがなんとも情けないところです。

・・・

成瀬ちさと

PS	KID MIXセクション	
	キッド	
	発売中	6，800円
	テーブルゲーム	1人プレイ

DC	夢のつばさ～Fate of Heart～	
	キッド	
	7月26日発売予定	6，800円
	恋愛アドベンチャー	1人プレイ

成瀬ちさと氏直筆のイラスト色紙を、サイン入りで1名様にプレゼント。詳しくは78ページ。

I'm Back HELLO

成瀬ちさとの世界

Play Together

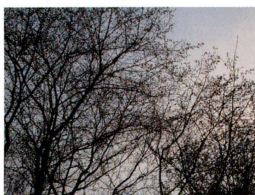
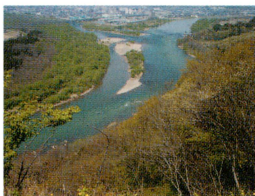
Illustration CHISATO NARUSE

COMMENT
初めて他の作品のヒロインを描くという試みだったため、「雰囲気を壊してしまっては大変～」と、気を遣いつつも、新鮮な気分で楽しめました。

イラスト協力／メッセサンオー

I'm Back
HELLO
成瀬ちさとの世界

KIDMIX SECTION

PRODUCED BY KID

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第14回　初夏の休日

INFORMATION
第2回朗読夜『ろまんてぃく』情報。
公演日時：8月19日（日）／17：30スタート
会場：神奈川県藤沢市湘南台文化センター市民シアター
チケット料金：￥3,500（全席指定・消費税込／発売中）
お問い合わせ先：ZEN－A PLANNING
TEL 03（3583）6766
詳しくは青二プロダクションホームページ
（http://www.aoni.co.jp）にアクセス！

もう夏だぁー。桑島法子です。5月中旬に久しぶりに登山をしました。最近アウトドア魂に火がついちゃって大変（笑）。やっぱり山の空気は最高っス!!

下界に住んでいると生じる悩みやストレスも一気に解消されるし、体を動かすのも気持ちイイ!!

スポーツが苦手な私が唯一できるスポーツと言っても過言ではありません。だって、ただ登って下るだけだし（笑）。登山用のシューズやゴアテックスの雨ガッパも買っちゃったから、年内にもう1回くらい、ちゃんとした山に登りたいな。そんな私ですが、この夏皆さんに是非見ていただきたいモノが……!!

まずひとつは、7月21日から東京都写真美術館他で上映される映画『アリーテ姫』（桑島の劇場版アニメ初主演作!!　いやあ、めでたいっ）。これがもう、「一生の宝物にめぐり逢えた」とでもいいましょうか。本当に、声優になって良かった……と思うくらい、素敵な作品です。お見逃しなく♥

そしてもうひとつは、第2回朗読夜、開催!! 8月19日に藤沢市湘南台文化センター市民シアターにて、宮澤賢治を朗読します。前回観に来られなかった人も、是非この夏の想い出に、足を運んでいただきたいです。家族みんなで聞きに来てね。待ってまーす!!

Nintendo®

心の輝きは空よりも眩しく、
心の闇は海よりも深い。

「オウガバトルサーガ」オウィスの章、グルーザの嘆きより

タクティクス オウガ
Tactics Ogre
The Knight of Lodis 外伝

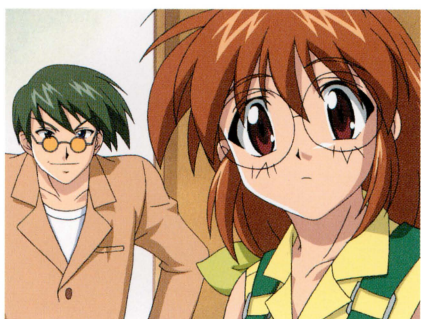
好評発売中　メーカー希望小売価格4,800円（税別）

3Dフィールドで繰り広げられるバトルと、プレイヤーの選択がその後の展開に大きな影響を与えるマルチストーリー。それらに加え、今回新しく天候による地形の変化や通信ケーブルを使った対戦など、戦術性・展開性ともに大きく進歩した「タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis」は、きっと多くの人々を"虜"にすることでしょう。

スリリングなバトルと
個性豊かなユニットたち！

小部隊で移動・戦闘を繰り返す
シミュレーションRPG！

自らの決断がその後の
展開を大きく変える！

任天堂株式会社　本社　〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

「こみっくパーティー」

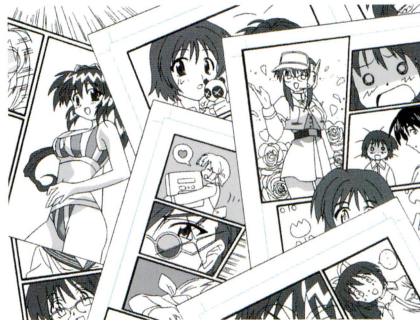
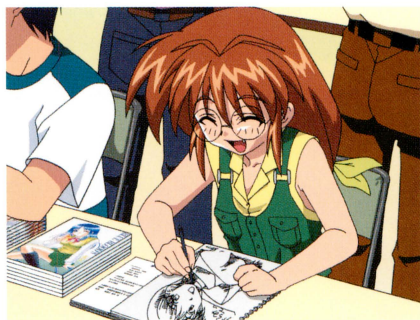
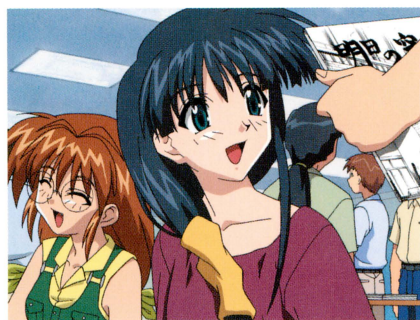
DIRECTOR INTERVIEW

信念を持ってみんな突っ走れ!!

「プレイヤーの数だけあるさまざまなストーリー」。この『こみパ』最大の魅力にして、アニメ化最大の難問をいかに解決したのか？アニメ版の監督、須藤典彦氏に制作裏話とキャラクターへの想いを語っていただいた。

こみっくパーティー
AQUAPLUS・ケイエスエス
4月1日よりUHF各局にて放映中

監督・須藤典彦インタビュー
ストーリーはゼロから作りました

——この作品を監督するにあたり、ゲームをプレイされたと思うのですが、ご感想は。
須藤：「同人誌を描いて売る」という、面白いところに目をつけたなと思いましたね。本来、個人的な作業であった「同人誌作り」がゲームとして成立するという、それが新鮮でした。コロンブスの卵じゃないけど。
——ゲームではどの女の子を選びましたか？
須藤：ひと通り全部。ゴールしてない相手もいるんですけど。とりあえず全員セレクトして、ゲームを始めてみました。でも、そのうちにアニメの本編が忙しくなってしまったので、ふたりか3人、ゴールせずに残したままなんです。
——好みのタイプは？
須藤：好みというより、やってておもしろい子

はいますね。千紗や詠美はおもしろいキャラクターですよ。感情の起伏が激しいし。場面場面のリアクションがけっこう笑えたりして。でも、もし実際に付き合うと、どの子も苦労しそうですね（笑）。

――もともとゲームである作品をアニメにするには、いろいろご苦労もあると思いますが。

須藤：ゲームはストーリーがないですからね。そのわりに女の子がいっぱい出てくる。どの子と付き合うか決め、マンガを描きつつ、女の子との恋も発展させる。そういうゲームを、どう13本というドラマの中で起承転結のある物語に再構築するか。構成の段階から、脚本ライターとああだこうだ言いながら四苦八苦して、何とかまとめたかなあというところです。

――特にうまくいった点はありますか？

須藤：同人誌即売会は現実に行われているものなので、ちゃんと下調べして描こうと……。実際に即売会や同人誌のショップに取材に行きました。本もいろいろ読んだし、即売会に参加している人に絵コンテを見せて「この描写にウソはないか」と確認してもらったこともあります。去年の夏、コミケの取材にも行きましたね。噂には聞いていたけど、聞きしに勝る迫力だったなあ（笑）。

実際の絵の持つ説得力

――ゲームの中では、実際にマンガは表示されないですよね。でもアニメでは描かれていましたが……。

須藤：ええ。ゲームでは「描く」という行為をするだけ。ジャンルを選んだり、ページ数を決めたり、予算を決めたりはできるけれど、描きあがったものは一切表示されませんよね。なので、アニメ版で和樹の描いたマンガが実際に画面に映った時には、視聴者から「すごく新鮮だった」という感想をいただきました。

――和樹のマンガを画面で見せる……、アニメーションならではですね。

須藤：こればかりは、背中越しに和樹が描いて

いるところを延々見せても説得力がないですから。ちゃんと何ページかはマンガとして完成しているものを画面に出してあげないと。何を描くかは、和樹は男の子だし、性格的にストレートなので、「熱血男の子マンガ」を描いているんじゃないかということで、いきました。

実際にあの絵を描いたのは、コレサワシゲユキというプロの作家さん。ありがたかったのは「和樹は初回だからこう描く」とか「1回目で評判よかったから図に乗り、2回目でこんなものに手を出して失敗」とか話の流れを説明すると、「ああ、わかります」と言いながら、ちゃんとそういう風に仕上げてくださるんです。本当にリアル和樹みたいなもので、そのツーカーぶりは、本当にありがたかったですね。

──他にお気にいりのシーンはありますか？

須藤：即売会の場面が4回くらい出てくるんですけれど、それはリアルに構築できたかなと思っています。取材した甲斐がありました。

──時々『To Heart』のキャラクターが形を変えて出てきたりもしましたね。

須藤：同じラインで作られている作品なので、何気なくリンクしていたら面白いんじゃないかと思ったんです。本当はもう少し気づいてほしかった部分もあるんですよ。「キャラクターたちがいつも行っているハンバーガー屋が同じ」だとか。わかる人はわかると思うけど。

監督自らが語るキャラクターへの想い

──では、それぞれのキャラクターについての監督の想いを聞かせてください。

須藤：話を進めていくうちに一番興味を持ったのが、詠美なんです。詠美は同人誌界では女王と呼ばれている。性格はおバカだけれど、実はスゴいやつなんですよね。だから詠美なりの人生観や同人誌に対するポリシーなどを、もう少しつっこんだ話が描けると良かったと思います。

瑞希については……一番困ります（笑）。結局、一般人の代表として描いたので。自分でマンガも描かないし、即売会に行ってもいいことなんてひとつもない。そんなのに参加して楽しんでいる連中の気が知れないという立場の代表。それが最終的には、知らず知らずのうちに同人誌の世界を認めていく。瑞希のそういう心境の変化や精神的な成長を、13本の中では少し書き残してしまったなあと……。和樹との関係も、つかず離れずで距離感を保ちつつ、最後にどう認めさせるか。扱いが大変でした。

由宇はストレートな子なので助かりましたね。大人の目で冷静に全体を見ていてくれるし。

玲子は出番が少なかった。本当はもっと出して、いろんなカッコで七変化させてみたかったですね。彼女の「キャラクターや作品に対する自分流の愛情表現としてコスプレをする」という考え方は、なるほどなと思いました。

南は唯一の社会人で、熱烈な南さんファンがたくさんいるんです。同人誌活動をしている人から見れば、南はやっぱり憧れの存在。ちゃんと相談役にもなってくれるし……。だから本当はもっと出したかったんです。が、南の場合、即売会に行かないと会えないのでね。

印刷屋の娘、千紗は、ドジだけど職人気質。途中ではトラブルばかり起こすけれど、最終的にはスケジュール通りクオリティの高い印刷をする。結果オーライの子ですね、千紗は。

彩は作家タイプの代表格。「部数を売るよりクオリティの高いものを描き、わかる人にわかってもらえばいい」という……。彩もファンが多く、「出番が少ない」というお叱りがきました。

和樹は優柔不断です。いったんスイッチが入ると止まらないんだけどね。いわゆる「バカがつくほど単純」な熱血少年。何を考えているのかわからないヤツがいっぱいいる今の世の中で、ある種レトロなキャラクター。ああいうヤツがいてもいいんじゃないかと思いますね。

大志は、基本的にプロデューサーの立場。自分では描かないけど、和樹をたきつけてその気にさせる。でも肝心な時は何もしない。計算づくで突き放しているのか、何も考えていないだけなのか。多分、何も考えてないんだろうと思います（笑）。まあ、プロデューサーとしての大志と実行部隊としての和樹がいて。やっぱりこのふたりはいいコンビじゃないかと……。

──ではキャラクターたちに、監督から愛のことばをお願いします。

須藤：「それぞれの考え方を貫いて頑張れ」ですね。このあと大学に進むのか、社会人になるのか、プロになるのか。信念だけはみんな人一倍ですから。あとはそのまま突っ走れ！

PROFILE

●須藤典彦
1960年1月22日生まれ。群馬県出身　血液型A型。『天空の城ラピュタ』『火垂るの墓』『おもひでぽろぽろ』『AKIRA』の演出助手を経て独立。『剣勇伝説ヤイバ』でチーフディレクター、最近では去年と一昨年の劇場版『ポケットモンスター』『スプリガン』の演出を担当。趣味は映画・演劇鑑賞と格闘技観戦。

「火焔聖母～The Virgin on Megiddo～」
近未来都市に燃えあがる運命の炎

人気イラストレーターの横田守氏が、原案・キャラクターデザインを手掛ける本格アドベンチャーゲーム。「聖骸高校」を中心に繰り広げられる怪事件の真相とは……？

COMMENT
イメージが変わったキャラも…

「いざなみ市」は、茨城県にある「つくば学園都市」などの近年になって作られた街がイメージに近かったので実際に取材に行ったりしました。

『火焔聖母』は企画段階では、ストーリーを読ませる標準的なアドベンチャーゲームだったんですけど、実際に制作作業に入ってから、ゲーム的な細かい要素が大量に追加されました（笑）。それと、最初のイメージと変わってしまったキャラクターもいるんです。たとえば森口紫乃なんかは、最初のイメージからすると、意外に可愛い子になりました。あと、奈村なんかは胡散臭くて面白い奴になりましたね。

それぞれの部署で、さまざまな苦労がありました。みなさん、楽しみに発売日を待っていてください。

（スタジオライン）

ワールドヒーローズ2 清楚なヒロイン・リョウコ

柔道娘なわけです。
当時アニメ＆コミックで『Y○WARA』が
はやっており…かつ田村○子という現実の
柔道娘もおり…。
というわけで「リョウコ」というあまりにも
ベタな経緯で決まったのだろうなぁ
ということが容易に想像がつくネーミングで
チョット敬遠していたのですが実際のゲームの
中のキャラは清楚なカンジがただよっており
魅力満載だったのだ!!
そうか！…格闘家なのだが
スポーツ少女でもあるわけだ!!
スポーツのもつさわやかなカンジが
リョウコの魅力を引き出している
わけですな！

ゲーム自体は極悪な技をさわやかに繰り出す
カンジでしたけどね(笑)。

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

好評ノスタルジック連載
16ビットのヒロインたち vol.4

近藤敏信

ここに登場するヒロインたちは
僕にとって忘れられない
思い出深いゲームのヒロインたち
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…

PROFILE
9/14生まれのA型。ゲーム製作集団（有）スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川瀬」「どきどきポヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」など。

リョウコ…あれほどのゲームに再び出会えるか？

今回は『ワールドヒーローズ2』のヒロインである「リョウコ」です。『ワールドヒーローズ』のヒロインといえば「ジャンヌ」もいるわけで(笑)。ゲーム的には「ジャンヌ」使いだったので、「ジャンヌ」がお気に入りなのだが、「リョウコ」はゲーム的にというより、ドットの絵的にとか、その他もろもろの理由でいいなぁ……と思うわけです。当然柔道漫画『Y○WARA』の影響から出てきているキャラなので、他の格闘ゲームにも似たようなキャラクターはイッパイいましたけどネ(笑)。自分にとって『ワールドヒーローズ』というゲームが特別なのです。

『ストII（ストリートファイターII）』を基盤まで購入して散々やりこんで、ちょっぴり飽きたころに始めた『ワールドヒーローズ』、通称『ワーヒー』は、一発入ったら勝利確定という極悪技を全キャラもっているというとんでもないゲームながら、全員がそういった極悪技をもっているので、『ストII』ではハメ技禁止だなんだと、少し嫌気がさしていたことも手伝ってか、実にのびのびとハメッこできるという、さわやかな極悪ゲームだったのだ。

ハマりにハマって腕は上がり、オイラの『ワーヒー』友達の中では究極的に極まっており、当時の「ゲーメスト」の大会で、私と友人で参加1位、3位という有様。残念ながら私は3位だったのだが、攻略ビデオのプレイヤーとして呼ばれ、結果、『ワールドヒーローズ2』のビデオのテロップにのってしまった(笑)。後にも先にも、あそこまでやりこんでしまった格闘ゲームは、『ワーヒー』だけなのであった。

作品解説
●ワールドヒーローズ2
1992年に発売された格闘ゲーム『ワールドヒーローズ』の続編。タイムマシンで集まった各時代・各国の英雄8人が、史上最強を競う。他の格闘ゲームと一線を画した独特のノリと世界観に、多くのゲーマーが魅了された。リョウコは、真の格闘家になるために、戦いながら世界を旅している。
■発売：SNK/開発：ADK

SANAE CHIKANAGA PRESENTS

CUTY! RESIDENTS VOL.6

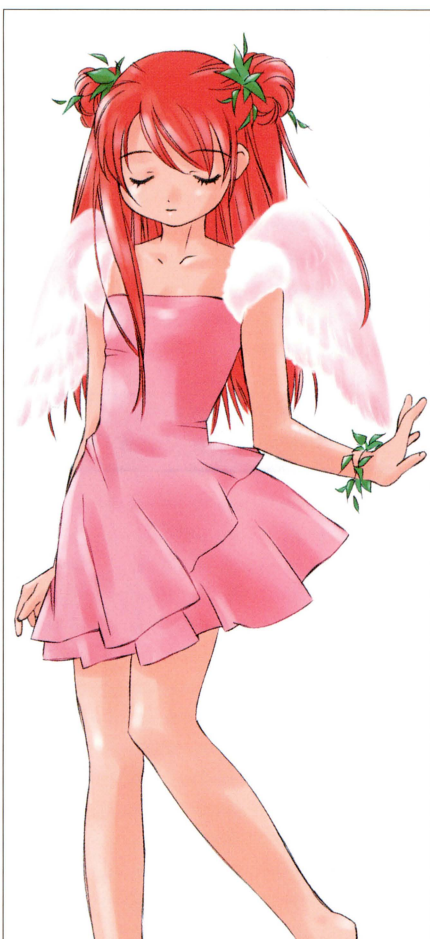
近永早苗の おんなのこっていいじゃん!

COOL CHICK isn't she?

いわゆるふつうの、だけどなぜか気になる「おんなのこ」。
第6回目はチャイドル予備軍の「藤堂美羽」ちゃんが登場です。

PROFILE!

MIU TODO

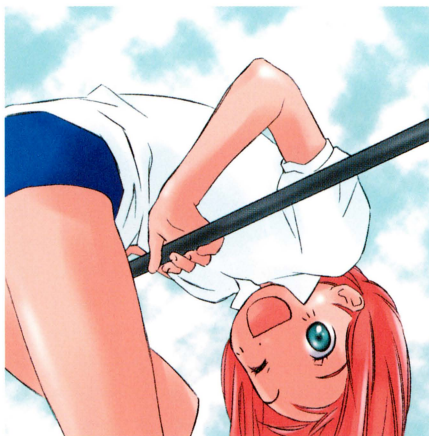
●名前	藤堂美羽（とうどうみう）
●年齢	11歳
●職業	小学6年生
●身長	150cm
●体重	39kg
●BWH	成長予定
●得意	体を動かすこと。
●コメント	食べ物の好き嫌いもない健康優良児。一度も虫歯になったことがないのが自慢。ローティーン向け雑誌のモデルもこなす、将来楽しみな女の子。

MIU TODO
DEBUT SINGLE
μ
(myũ)
Twenty passed the examination, including myself
Two can live as cheaply as one.
It doesn't cost any more to feed two than one.
I have to deal with a lot of difficulties
coming unexpectedly down on my head.
2001/7/3 ON SALE!

ついにCDデビュー決定!! カラオケは大好きだけどやっぱりちょっと照れくさいなあ。でも一生懸命歌ってるから、絶対聞いてね。約束だよ！

お友達みんな、普段の美羽と写真の中の美羽は別人だって言うの。自分でも「えっこれ美羽？」って思う時ある。パパなんか「女はこわいなあ〜」ってからかうの。でもパパの免許証の写真なんかもっと別人みたいだよ。

スタイリストのカオルくんとヘアメイクのジュンちゃん。スタジオに行くとふたりとも変なこと言ったりして美羽のこと笑わせてくれるの。美羽ひとりっこだから、あんなおにいちゃんたちがいたらいいなっていつも思うんだ。

これは読者プレゼント用のポラロイド写真。サインなんか書いたりしてすっご〜く照れくさいんだけど、応募してくれる人が全然いないのもさびしいし、なんだかフクザツな気分。

林間学校の最終日に肝試しをしました。ほんとはすっごく恐かったけど、お友達が恐がって泣いちゃったので、美羽がしっかりしなくちゃって思ったの。それにしても先生たち凝りすぎだよ〜。

美羽は学校の授業で体育が一番好き。鉄棒なんかクラスのみんながびっくりするくらいいっぱい回っちゃう。大会があったら美羽１等賞取る自信あるよ。

きになる"おんなのこ"だいぼしゅう

読者のみなさんが考えた「おんなのこ」キャラクターを大募集しています。あなたが考えたキャラクターのイラストやプロフィール、ストーリーなどをぜひ教えてください。採用された方には近永先生の直筆サインをプレゼント！ また、このコーナーに登場した「おんなのこ」たちの似顔絵や感想もお待ちしております。ふるってご応募ください!!

〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
おんなのこっていいじゃん係
http://www.t-two.co.jp/

PROFILE

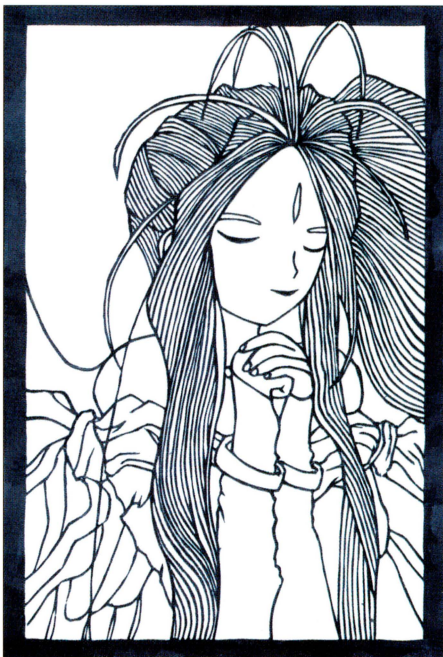
●ちかながさなえ 7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は「アイドル天使ようこそようこ」「リトルラバーズ シーソーゲーム」。カエルとシブい脇役が大好き。

げーむじん SUPPORTER
げーむじんサポーター
LET'S CONTRIBUTE ANYTHING YOU LIKE.

夏といえば海！
海といえば水着！
で、水着姿のイラストが多かったです。
ナイスバディなレディたちに敬礼。

(千葉県・千葉敦さん) 女神さまと夏祭りに行けたら最高だよね。

(千葉県・千葉敦さん)『サクラ大戦3』、お相手はエリカだったのかな。

(愛媛県・てっちんさん) 夏らしい綺麗な色使いのウルド。

(富山県・狂水槙さん) これ、切り絵なんですよ。見事な職人技が映える1枚。

(静岡県・服部ナシ子さん) 薬指のペンダコ、お大事に。

(東京都・虹すけさん)『ときメモ2』の寿美幸ちゃん。

(兵庫県・せさ太郎さん) 懐かしの『海腹川背』。

(埼玉県・トヨスィ〜さん) 前号の『Kanon』特集、いかがでしたか？　感想も書いていただけるとうれしいです。

読者の声 SUPPORTER'S VOICE

●本屋であゆの表紙を見かけた。買おうとしてものすごく迷ったが、結局高いのでやめた。次の日、友だちがあゆの表紙の「げーむじんパートナー」を持ってきた。無性にほしくなった俺は本屋に走ったが、すでに売り切れていた。あまりにくやしいので、東京まであゆを探しに行き、やっと手に入れた。教訓──後悔先に立たず。ごめんなさい、これからはもう迷わないですぐ買います。(茨城県・レクセルさん)
>わざわざ東京まで……ありがとうございます。前号の『Kanon』特集も、おかげさまで大好評でした。「ヒゲダンスをしているあゆにやられました」と書かれた方が多かったのですが、年齢がわかってしまいますね〜(笑)。ドリフとか見てた人じゃないとたぶん知らないんじゃないかな……。みなさんの大好きなキャラがヒゲダンスをしているイラストも、随時募集中です。
●『サクラ大戦3』の制作者たちの考えていることが読めてよかった。ゲームが楽しくなりました。すみれさんを裏切るつもりはなかったんだけど、自分は花火に傾いてしまいました。ごめんよ〜！すみれさん！！(長野県・うまい某さん)
>『1』『2』をプレイした方の中には、巴里で新しい恋人をつくるのに抵抗があった方もいらっしゃったようですね。「恋愛の終着点は、どれだけ成長したか」とはさすが広井先生。名文句でした。
●成瀬ちさとさんの連載がはじまったのを知って、即買いでした。いつかやってくれるだろうなーと思ってはいましたが、期待通りでほんとにうれしいです。さすが「げーむじんパートナー」！(富山県・ミックスメイドさん)
>前号からスタートしました、成瀬ちさと先生の「A Girl with world wardrobe」、いかがですか？　男性読者の多い本誌ですが、女性読者からの「かわいい！」との声も高く、はやくも人気コーナーになりつつあります。成瀬先生には女性ファンが多いのも頷けますね。「こんな洋服を着たあんな女の子が見てみたい」というリクエストがあれば、どうぞ。

IMFORMATION おたより大募集

■皆様からのイラスト&おたよりを募集しております。ハガキか封書、eメールに住所・氏名・ペンネームを書いて、以下の宛先までお送りください。

■宛先■
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
げーむじんパートナー「サポーター」係

URL:http://www.t-two.co.jp/
e-mail:game-jin@t-two.co.jp

※イラストをeメール投稿する場合、ファイル形式はJPEG、画像サイズは640×480ピクセルまで。

Let's Play

紹介ゲーム解説

今回取り上げたゲームのシステムや、ストーリーを紹介。どんなゲームか気になった人は、ここと合わせて購入の参考にしてほしい。各紹介ページの対応ハードのチェックも忘れずに。

燃えろ！ジャスティス学園

●関連ページは24ページ

アーケード、プレイステーションで発売された格闘ゲームの続編。もちろん、格闘ゲームとしてもかなりヤリ込める作りだ。が、やはりこのゲームのウリは、そんじょそこらの恋愛ゲームにも引けを取らぬシミュレーションモードだろう。このモードでは学生生活を通じて、オリジナルのキャラクターを育てることができる。そしてそのデータを、対応するアーケードの筐体で使うこともできるのだ。

「学園+熱血青春」がテーマだけあって、とにかくアツイ。退屈な日常を蹴っ飛ばしたくなったら、ぜひプレイしてみよう。

サモンナイト2

●関連ページは34ページ

ポップな絵柄でありながら、かなり骨のあるシミュレーションRPGの続編が登場。物語、世界観は前作からの継承になるが、直接つながっているわけではないので、前作をプレイしていなくても楽しめる。

前作で好評を博した恋愛要素は、メインキャラクターも対象になり、主人公と各キャラクターの好感度によって、エンディングが変化する「マルチエンド」も引き続き採用。発見した召喚獣に名前をつけたり、コレクションできたりする「召喚辞典」もついている。

キャラクターデザイン／飯塚武史 シナリオ／都月狩

ナコルル～あのひとからのおくりもの～

●関連ページは42ページ

格闘ゲームファンなら、この名前を聞いただけでピンと来るはず。そう、『サムライスピリッツ』シリーズに登場したナコルルが、アドベンチャーゲームの主人公になった。世界観、時代背景はそのままに、完全オリジナルストーリーで登場。妹のリムルルやその他のオリジナルキャラクターたちも、物語を彩ってくれる。

「ぼく」は、ナコルルの村に住む9歳の少年。理由も知らされぬまま、戦いから帰ったナコルルと共に暮らすこととなる。

Win専用版とのことだが、家庭用に移植されるのを待ちたいところだ。

夢のつばさ～Fate of Heart～

●関連ページは48ページ

プレイステーションで発売された恋愛アドベンチャーゲームが、ドリームキャストに移植されるにあたって、イベントCGの約半分を修正、さらに多数の追加CG、各キャラクターごとのおまけシナリオも加えられて登場。さらに、DCのインターネット機能を利用して、追加シナリオダウンロードもあるというので、PS版を既にプレイした人も見逃すわけにはいかないだろう。

システムはテキスト型アドベンチャー。旧型飛行機で空を飛ぶ夢をもつ高校生になって、牧歌的な空気が漂う土地を舞台に、ノスタルジックな気分を味わおう。

KID MIXセクション

●関連ページは48ページ

キッドが発表した『Memories off』『infinity』『夢のつばさ』『てんたま』のキャラクターたちが登場し、新キャラを含めた総勢13名が大集合したファンディスク。彼女たちと「ぽんじゃん」で対戦し、それに勝つと彼女たちの新たな一面を見られる。

「ぽんじゃん」とは、簡略化された麻雀のようなもの。同じ絵柄の牌を3枚、それを3組組み合わせ、役をつくるゲーム。ストーリーモードでは、勝負の成り行きによって特殊なCGが見られたりもする。

火焔聖母～The Virgin on Megiddo～

●関連ページは59ページ

人気イラストレーター横田守氏が、制作からかかわったアドベンチャーゲーム。

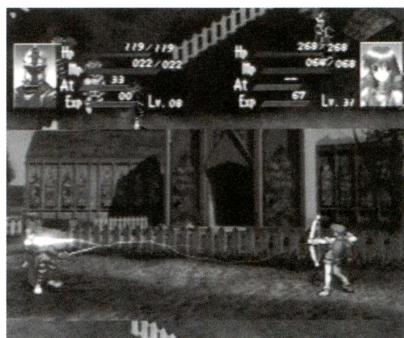
主人公は高校生の見習い探偵。とある依頼で、いざなみ市の聖骸高校に転校するところから物語は始まる。

横田氏の名前を聞くと、キャラクターデザインに目を奪われることも多いのだが、秀逸なアドベンチャーゲームを、過去にいくつも生み出している。本作もかなりハードな推理モノなので、氏のキャラクターに魅力を感じる人のみならず、アドベンチャーゲームのファンにもお勧めだ。

ルナ・ウイング～時を越えた聖戦～

●関連ページは66ページ

主人公との恋愛感情がキャラクターの力になるシミュレーションRPG。システムは、敵と戦う戦闘モードと、キャラクターとの会話で恋愛値を上げるインターミッションとのふたつ。

インターミッションで各キャラクターの恋愛値を上げれば味方は強くなる。つまり、次の戦闘を優位に進めることができるのだ。が、各キャラクターとまんべんなく仲良くしすぎると、PB値（プレイボーイ値！）が上がってしまい、各キャラクターごとの恋愛イベントが見られなくなる可能性が。この板挟みをどう攻略するかが、男の腕の見せどころ（!?）だ。

S.	C.	内	容	TIME	FEET	MUSIC	EFFECT
01	SS 17	シルファ月を見る バック夜空、(月) デッキのてすり	少々とまどいつつも おずおずと話をする シルファ (きんちょう。チョイてれ)				
02	SS 16	アリシア月を見る バック夜空(月) デッキのてすり 垂直	れいせいに こちらをかんさつしつつ。 すました表情。 クールなかんじ ちょいアオリぎみが イイかも				
03	SS 9	ヒースクリフといっしょにいるパティ バック野外 (木が数本、昼) 垂直	主人公にあえて よろこんでいるパティ (少々子供っぽく) ヒースクリフゆっくりあるいてきている(少々かっこつけてる)				
04	SS 12	空からふってくるルル (光るルル) ちょっと魚眼レンズっぽく てすり	ルルルあせってるような カンジのカオ。 パンチラに見えないように 注意必要?				
05	SISI 16	コーヒーをのみながら会話 バック シルファの部屋	やさしげな表情で にこやかにコーヒをもつ シルファ。				
06	SISI 09	料理。 フルコース ゴージャスな料理を もってきたシルファ バックレジオンの部屋	シルファカオをあかくして フルコース料理をもってくる。 この時はそこそこラブラブ度が高い。				

1枚絵のラフ。「きんちょう」「チョイてれ」など、表情の細かい指示も。

PRESENT FOR YOU

青山総一氏直筆のイラスト色紙を、サイン入りで1名様にプレゼント。詳しくは78ページ。

「ルナ・ウイング～時を越えた聖戦～」

女のコにはいつも下から風が吹く!?

恋愛の喜びによって、戦う力を得る美少女たち。そんな乙女を生みだした青山総一氏の、キャラクターづくりへのこだわりとは?

PS ルナ・ウイング～時を越えた聖戦～
翔泳社
7月12日発売予定 6,800円
恋愛巨編ファンタジーシミュレーションRPG 1人プレイ

こだわりは雲形定規!?

——キャラクターを創るにあたって、最初にどのようなコンセプトを立てたのか、聞かせてください。

青山：肩の部分に大きく張り出した飾りをつけよう、ということですね。翔泳社さんから3年前に出た『精霊召喚』のときは、全員に珠の飾りをつけたので、今回は肩の部分になにか光りモノをつけようよ、ってことになったんですね。あとはミニスカートをはかせることと、女のコのヘソを出すこと。さすがにメイドさんキャラのネリーさんだけは、衣装的な制約もあって、ヘソを出せなかったんですが。

——そういえば、ひとりをのぞいて女のコ全員がヘソ出しですね。

青山：いや、苦労しました。何パターンもヘソ出しを描いてると、ネタがつきてくるんです。全員ちがうヘソの出しかたを考えるのは、辛かった。

——ヘソ出しひとつに深いこだわりがあったんですね。ほかのこだわりポイントも教えていただきたいのですが?

青山：これは『ルナ』キャラだけの話ではないんですけど、ロングヘアが好きなので、髪の毛に

シルファーナさんの未使用ラフ。踊っているのか、手の動きが印象的。

はこだわりがありますね。いつも風が吹いてるってイメージで、なびかせちゃうんです。あと、スカートも同じで、つい風を下から吹かせてふわっとさせちゃいますし。そうなると、風の吹く角度にこだわりがある、ってことになるんでしょうか（笑）。

あとは目ですね。それも瞳じゃなくて、まつげのある目の上のライン。ここの目尻のラインをちょっと変えるだけで、表情が変わっちゃうんですよ。ちょっと上げると表情が明るくなるし、下げると表情がぼんやりする。だから線が決まるまで、いちばん時間がかかりますね。

メガネっ娘のチロルさんなんかとくに、線を決めるのに時間がかかりました。メガネっ娘というものを描くのが初めてだったこともあるんですが、メガネって表情を地味にしちゃう効果があるんですよね。だからチロルさんの目は、ほかのキャラよりも意識してパチッとさせました。……でもまあ、「青山のこだわり」といえば、みなさんはココだと（女のコキャラの胸を指して）おっしゃるでしょうが……うーん、こだわってるんですかねぇ（笑）？　女のコの胸の下側のラインをひくとき、理想のラインを求めて雲形定規を使うくらいなんですけどね……（笑）。

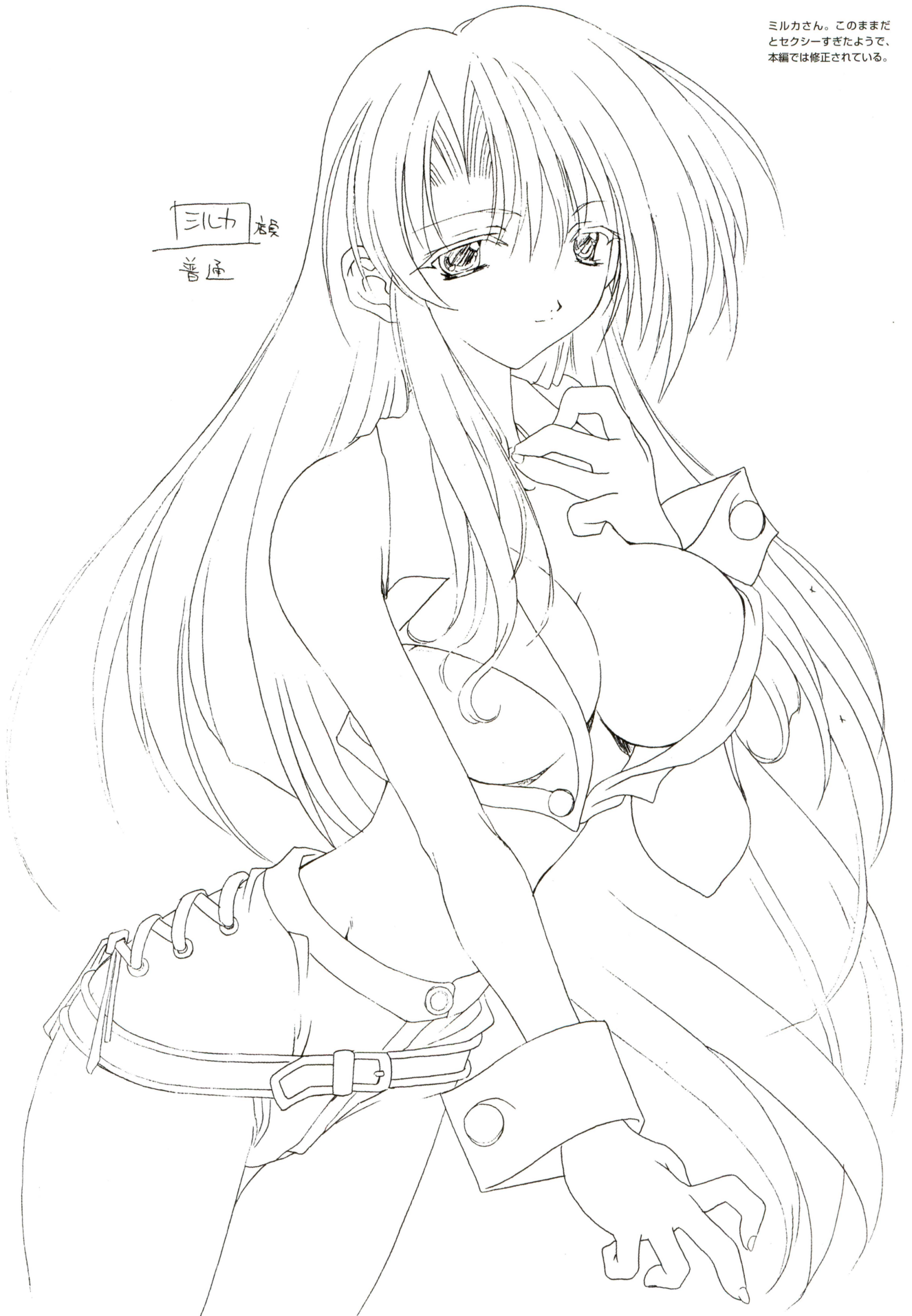
声が導くキャラクター誕生秘話

──実際にキャラクターを完成させるまでのお話も聞かせていたきたいのですが。

青山：僕はキャラを描くとき、いつもハダカ状態から下絵をおこして、あとで服をつけ足していくやりかたをしてます。そうすると下から風

Lunar Wing Rough Sketch

Illustration Souichi Aoyama

ミルカさん。このままだとセクシーすぎたようで、本編では修正されている。

が吹いたとき、どこがふわっとなって、どこが見えるか、考えやすいんですよ。

リボンとかの小道具は、服をつけたあと、デザインのバランスを考えて足します。あとは色をのせたあと、ここらへんに赤いなにかが欲しいかなぁとかって思って足したり。ちなみに色は、交互に置いていくのが好きですね。シルファーナさんだったら、赤·白·赤みたいに。僕は基本的にWindowsで色を塗ってるんですけど、CGはほんとに色の選びかたが命ですね。濃すぎてもダメだし、薄すぎてもダメだし。選んだ色で絵がまるで変わっちゃいますから。

──シルファーナの「白」という色は、ゲームヒロインとしてはなかなか珍しいものだと思うのですが、これはメーカーサイドからの注文だったのでしょうか？

青山：そうです。あとは「お嬢様」とかって感じで。実はあんまりキャラに対する注文はなかったんですよ。で、僕は基本的にキャラをおこすときは、そのキャラを当てている声優さんの声をイメージするんです。シルファーナさんは笠原弘子さんが当ててますから、「お嬢様！　お姫様！」みたいなイメージは即座に浮かんできますよね。ほかのキャラもいっしょで、それぞれが持ってるキーワードに声のイメージをプラスして、「キャピキャピなんだけどちょっとボケてる」とかっていうのをつくります。声はキャラづくりのインスピレーションをくれる、大事なファクターなんですね。

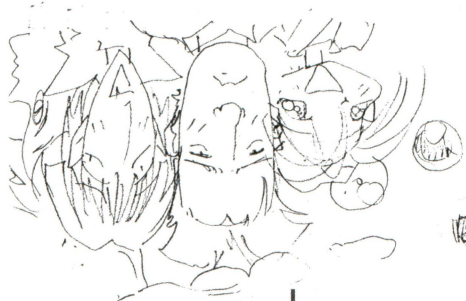
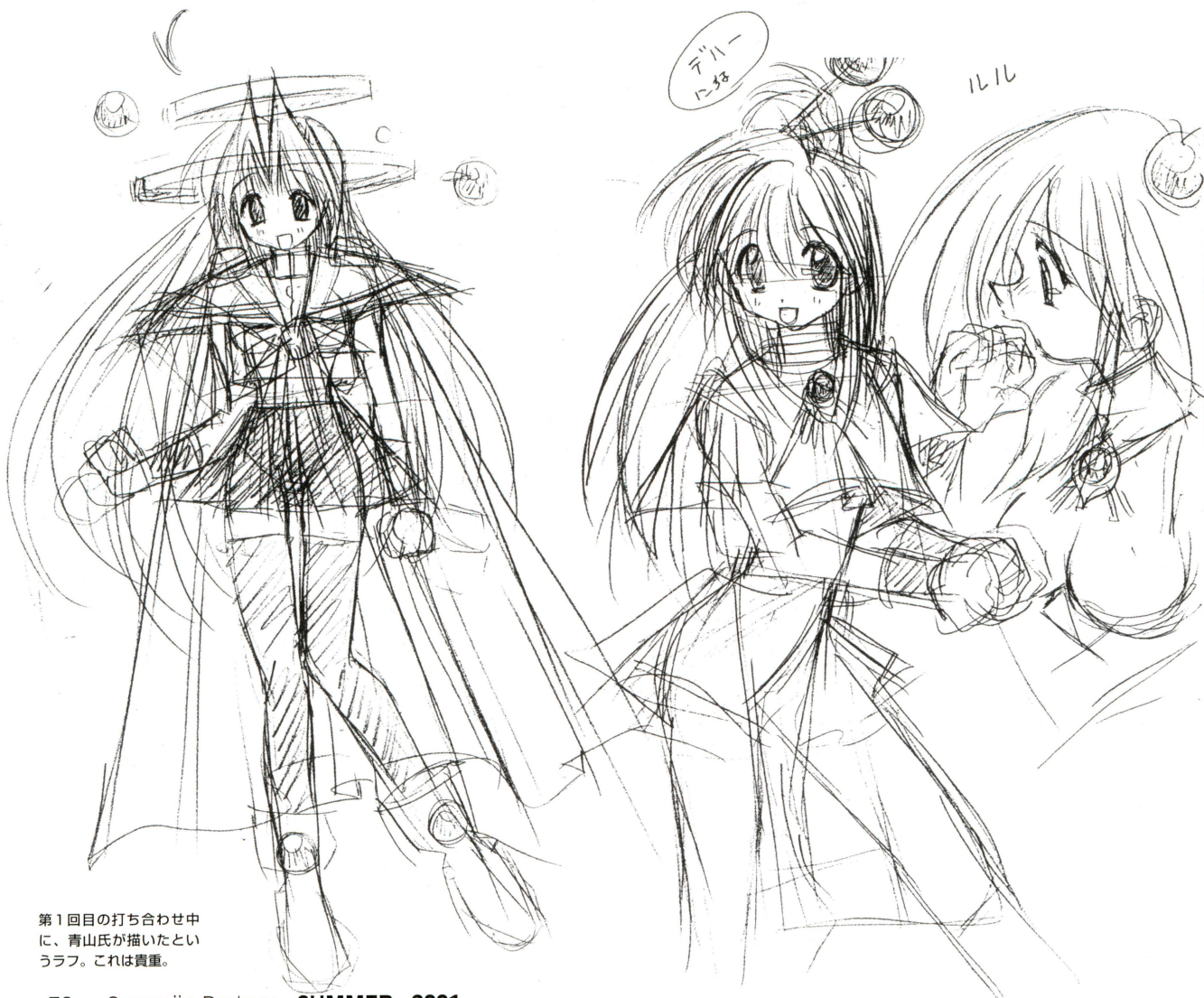
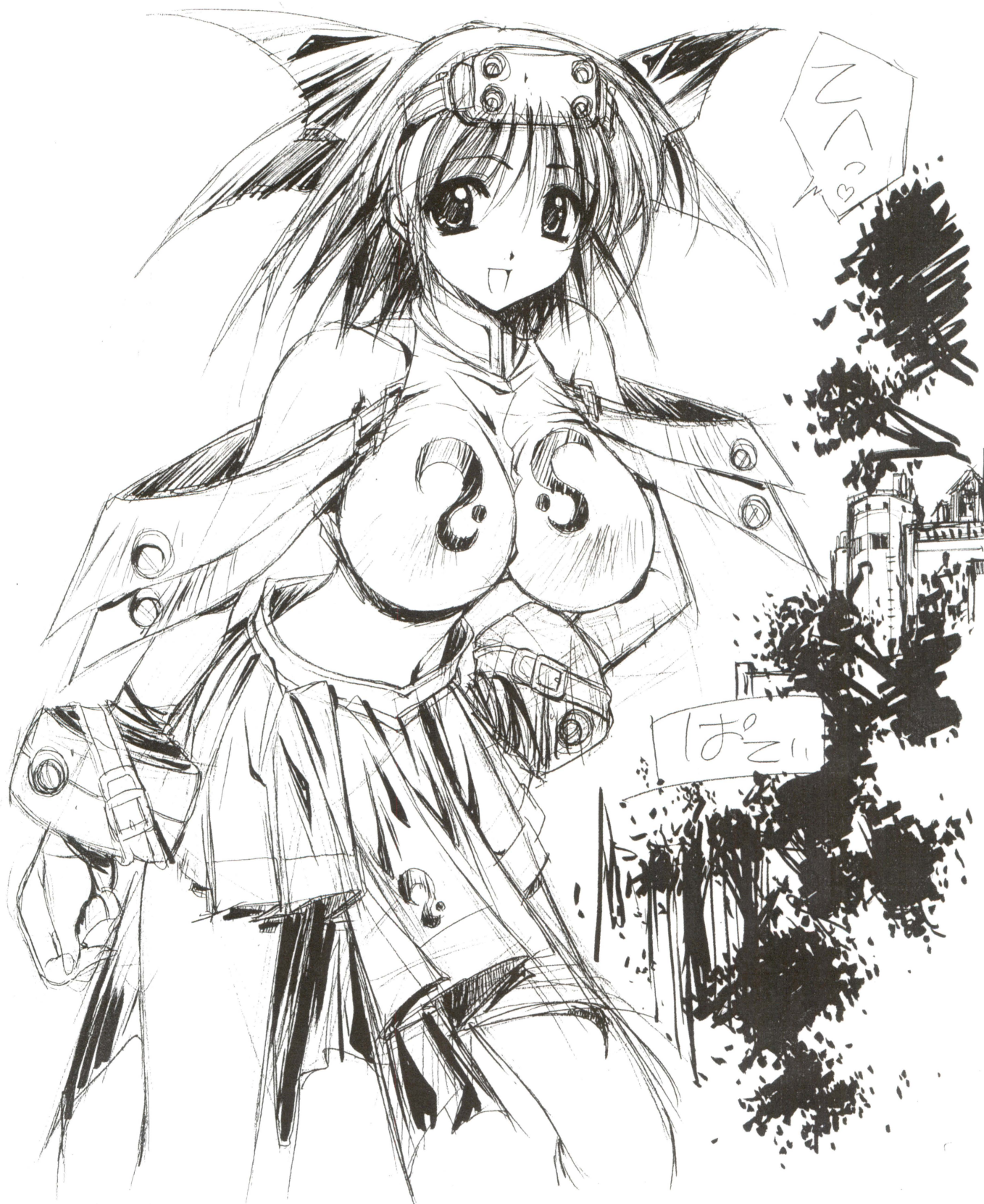
もちろん例外もあって、ゲームでは定番のキャラっていうのがありますから、そういうキャラは当然つくらなきゃいけない。たとえば、ミルカさんってキャラがいるんですけど、彼女は最初の設定ではいないキャラだったんです。それがプロデューサーさんの「色っぽいキャラクターを」っていうゴリ押し（!?）でできあがって

Lunar Wing Rough Sketch

Illustration Souichi Aoyama

第1回目の打ち合わせ中に、青山氏が描いたというラフ。これは貴重。

パティさん。古城らしき背景も丁寧に描かれている。

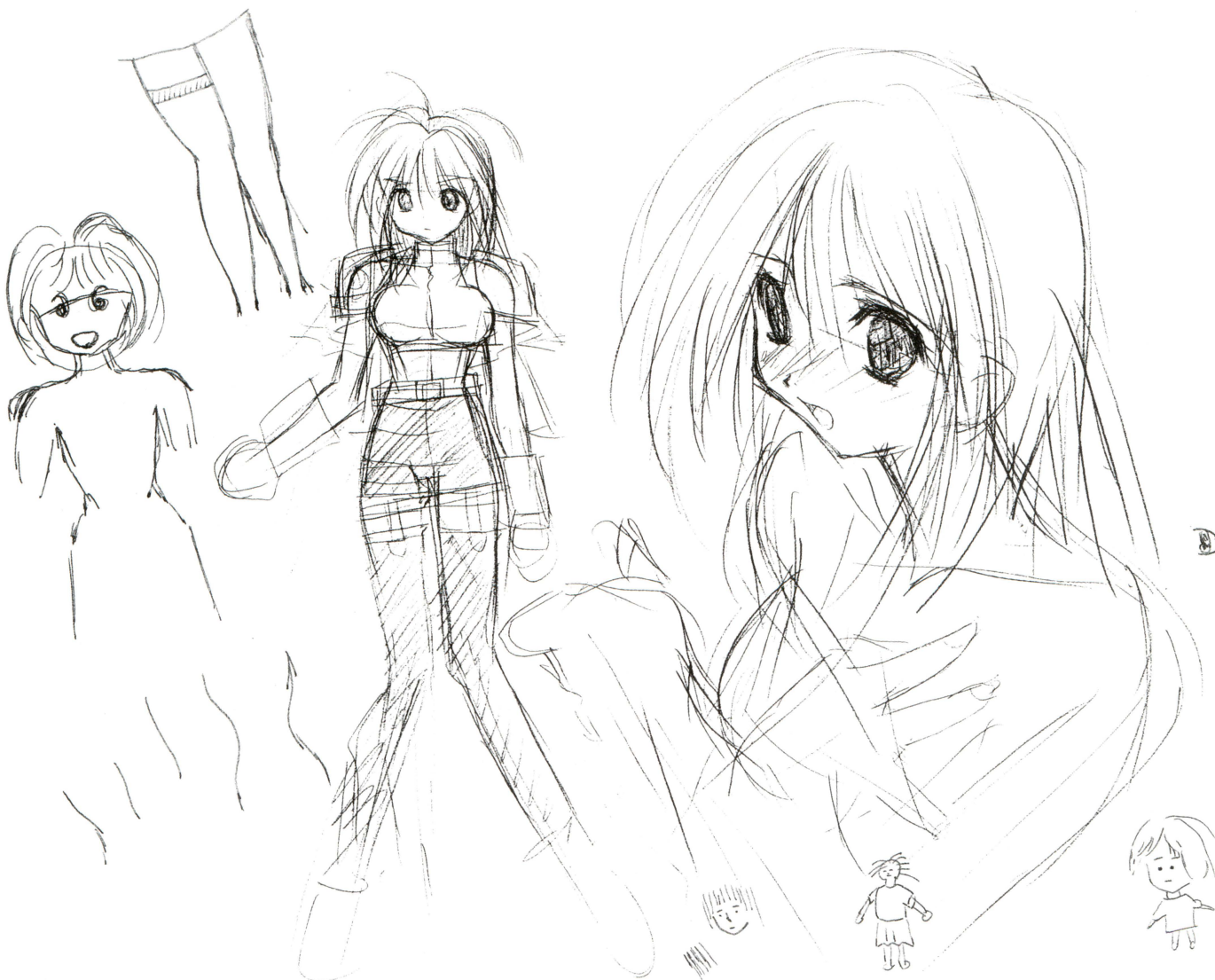
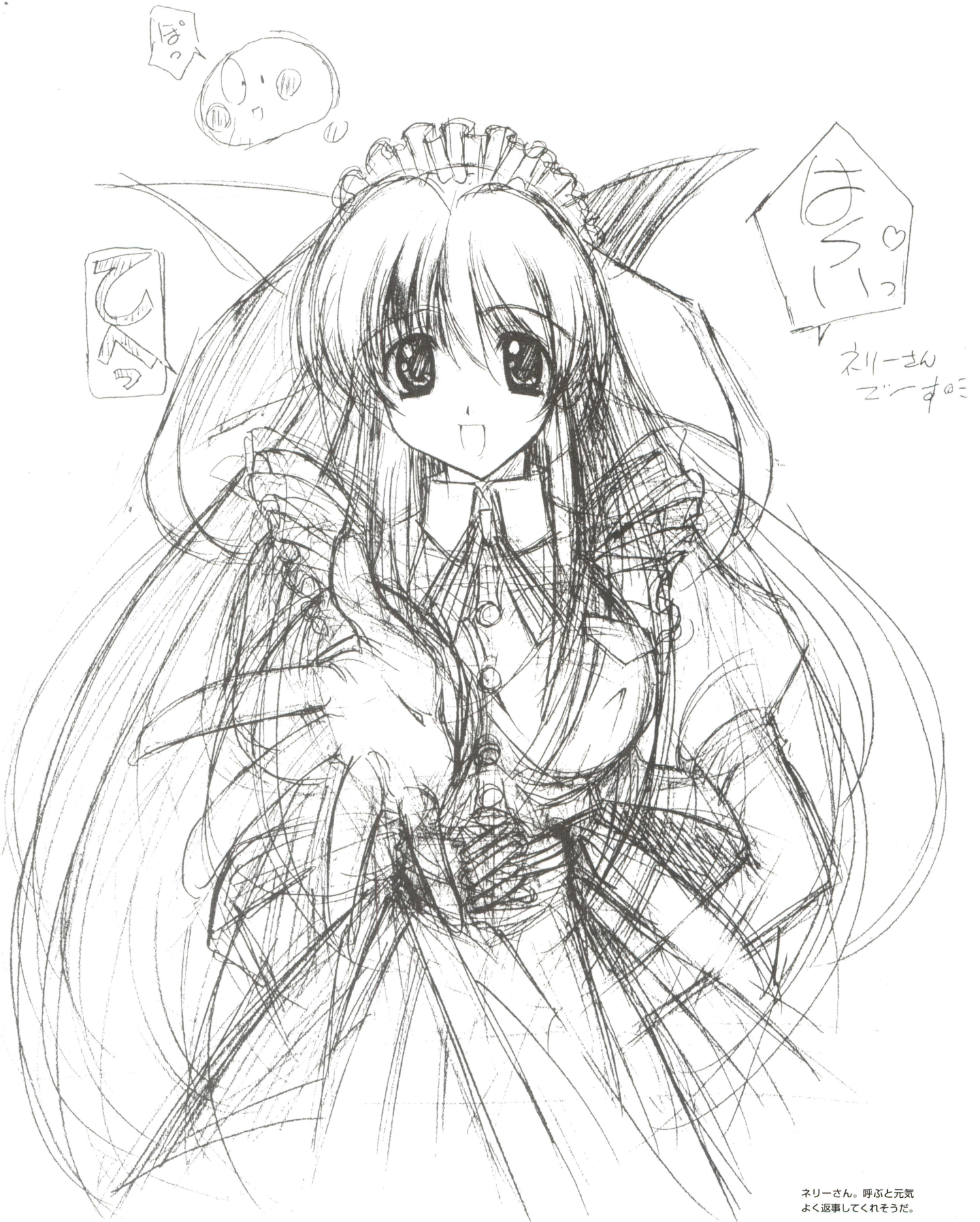
こんなんです♡

しまった(笑)。色っぽいっていうキーワードから僕が思いついたのは、『ルパン3世』の峰不二子ちゃんのイメージでした。そういう経過でキャラが生まれることもあるんですよね。

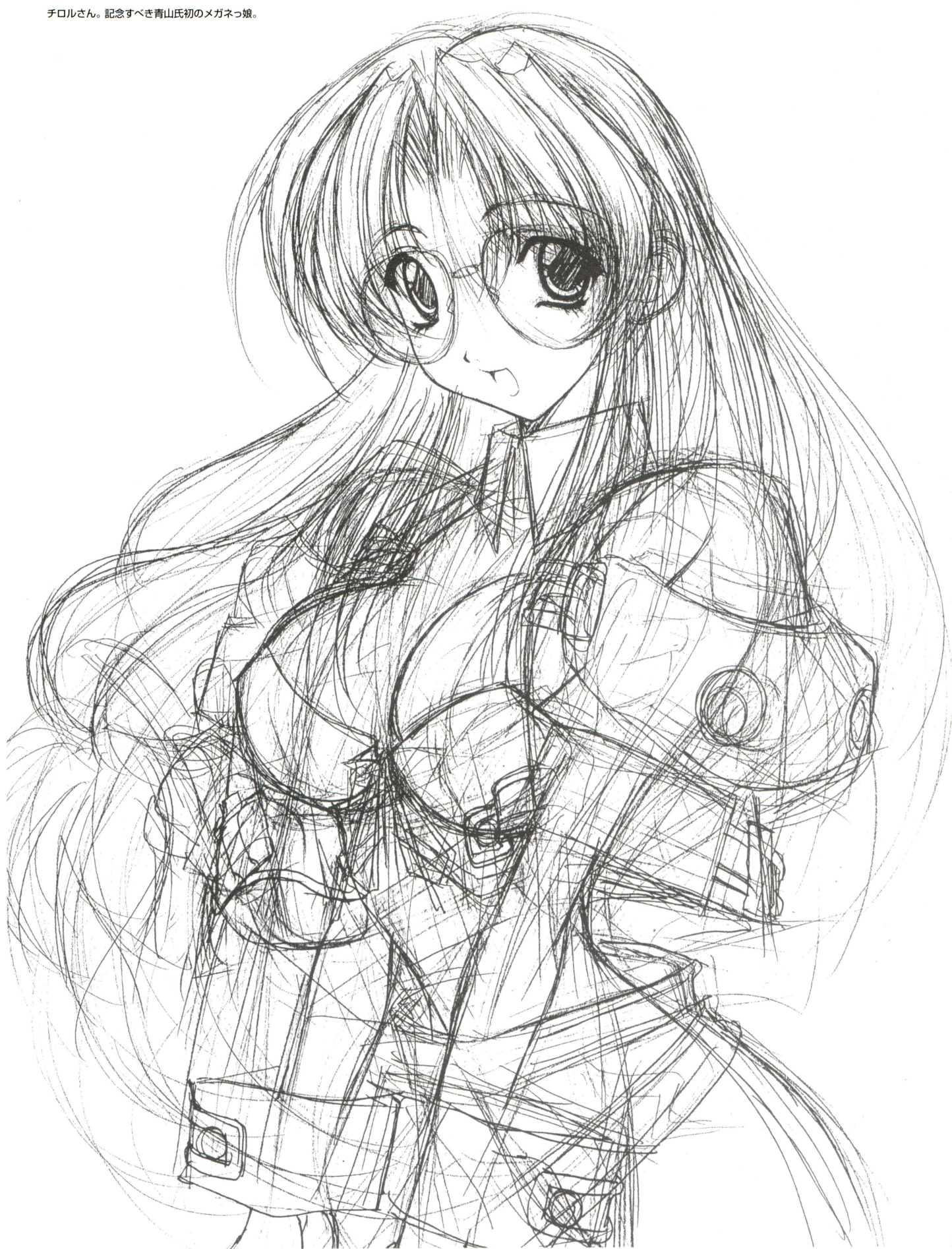
ファンタジーはムズカシイ

――ミルカを作る際も悩まれたかと思うのですが、ほかに難しかったところはありましたか?
青山:いや、設定から服から全部難しかったです。僕、ファンタジーがニガテなんですよ。なにしろファンタジーには、学園モノなんかと違って、学校とか制服みたいにコレっていう素材がないですからね。頭の中にある知識をガガガって寄せ集めて作るしかないので……。キャラクターでいえば、アリシアさんが難しかったかな。性格がキツめのキャラなので、どうやったらキツめになるのかなぁ、と。それで衣装を革系にしてみたんです。布地よりもキツさが出るかな、と思いまして。
――悩んでいるとき参考にされた資料は?
青山:特にありませんが……しいて言えば、師匠の伊東岳彦さんの作品ですね。実際僕も師匠のところで学んできた、体のラインを細く描くっていうことは実践してきました。昔はもっとぷにぷにした絵を描いてたんですが。でも今はまた、少し太いラインをひくようになりました。ちょっと細すぎるかな、と最近思うようになりまして。あ、友だちからの電話も参考になります。よくかかってくるんですよ、「どこそこの雑誌に載ったおまえのキャラの目がすごく離れてた」とか(笑)。まったく気が抜けません(笑)。
――キャラクターデザイナーとして目ざすものを教えていただけますか?
青山:見てくれる人が、どこかピンとくるようなキャラクターをつくることです。……まあ、胸は置いといて(笑)。僕もファンタジーっぽい学園モノとか、描いてみたいものがたくさんありますので、その中で、どれくらいたくさんの「ピンとくるもの」をつくれるかが勝負でしょう。ええ、胸は置いといてね。

PROFILE
●青山総一(あおやまそういち)
キャラクターデザイナー、イラストレーター。
代表作に『ブレードメーカー』『精霊召喚』など。
個人サイト「Blue Mountain No.1」のURLは、
http://www.aa.alpha-net.ne.jp/kasuka/

Lunar Wing Rough Sketch

Illustration Souichi Aoyama

青山氏、キャラクターデザイン中の図。すみに描かれたチビキャラにも注目。

ネリーさん。呼ぶと元気
よく返事してくれそうだ。

チロルさん。記念すべき青山氏初のメガネっ娘。

セシルさんの原画ラフ。ぜひこの表情を見てみたいところ。

Nintendo ニンテンドウ パラダイス出張所

待望の新ハードも公開され、いよいよ盛り上がってきた任天堂陣営。先の発表会での情報と合わせて、期待の新作をチェックしておこう。

タクティクスオウガ外伝　The knight of Lodis

●GBA　●6月21日発売予定　●4,800円　●シミュレーションRPG
●1人プレイ　●GBA専用通信ケーブル対応

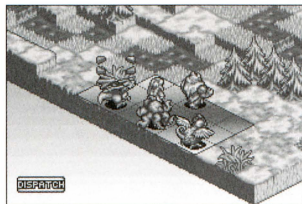
スーパーファミコンで発売され、多くのプレイヤーの心を掴んだオウガバトルサーガ。その新作が、外伝という形でついに登場。

今回の舞台は、ローディス教国の北西に位置するオウィス島。この島の南部アールセン地方に、主人公アルフォンスが上陸する。が、ふとした油断で、アルフォンスは傷を負い、騎士団ともはぐれてしまう。彼を介護してくれた少女、エレノアとの出会いで、彼は別の運命へと導かれていくのだが……。

ゲームシステムはその名の通り、シリーズ2作目『タクティクスオウガ』の流れを汲んでいる。立方体で構成されたマップで敵と戦闘し、シナリオを攻略していくのだ。

もちろん、様々なキャラクターによって織りなされる複雑な人間模様も健在。「正義とは？」「信念とは？」「国とは？」「信仰とは？」。それらの問いが、プレイヤーの心に響くこととなるだろう。

フェーリス公国は、ローディス領。それを快く思っていない人たちも

今回は味方キャラに魔獣を加えることも可能。強力な戦力になってくれるぞ

アルフォンスは、フェーリス公国「聖炎騎士団」の一員。弱冠15歳の若き騎士だ

ラーヌンクルス地方の領主の姪、イナンナ。ソレア海岸でアルフォンスと出会い、行動を共にすることになるのだが……

マリオカートアドバンス

●GBA　●7月21日発売予定　●4,800円　●レースゲーム
●1～4人プレイ　●GBA専用通信ケーブル、モバイルシステムGB対応

スーパーファミコン、さらにニンテンドウ64でも発売されたマリオカートが、ゲームボーイアドバンスにも登場だ。ゲームボーイアドバンスの性能で、まるで携帯機とは思えないようなレースが楽しめるぞ。

グランプリ、タイムアタック、対戦など、ゲームモードも各種揃っている。ひとりでひたすらタイムアタックに興じるもよし。友達とワイワイ対戦するのもよし。

またグランプリモードなら、1本のカートリッジで4人対戦も可能。でも、風船割りの対戦モードは人数分のカートリッジが必要なので注意しよう。

コースの途中には、当然障害物も。うまく避けないとタイムロスになる

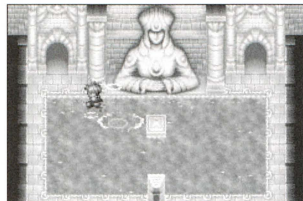
ドリフトはこのゲームの肝！　思いっきり滑らせながら、コーナーを攻めるのだ

タイムアタックでは、自分のゴーストが出現。過去の自分を超えるのだ！

黄金の太陽

●GBA　●8月1日発売予定　●4,800円　●ファンタジーRPG
●1～4人プレイ　●GBA専用通信ケーブル対応

期待の新作RPG『黄金の太陽』の続報だ。主人公のイラストや新たな画面写真も公開されたのでチェックしよう。

今回公開された情報によると、本作はオーソドックスなシナリオRPGにはとどまらないようだ。フィールド上でも様々なエナジーを繰り出さなければ、攻略はできないぞ。

水面を跳びはねるロビン。奥にある石像にはどんな謎が？

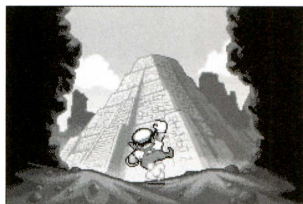
精霊の組み合わせ次第では、こんな召還獣が！　強力な攻撃手段だ

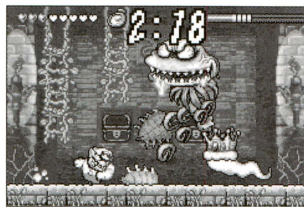
本作の主人公ロビン。まだ遊びたい盛りの17歳だ

ワリオランドアドバンス

●GBA ●6月21日発売予定 ●4,800円 ●アクション
●1人プレイ

お宝探して東へ西へ。そしてワリオは、ついにゲームボーイアドバンスにたどり着いたようだ。当然今回も、「力任せ」にお宝を集めていくことになるぞ。シリーズを通しての様々なアクションは今回も健在。どんな攻撃を喰らっても、絶対に「やられない」タフさも健在だ。

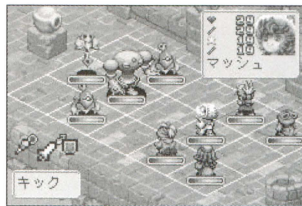
でも、絶対にやられないんだから簡単なアクションゲームじゃん、とは考えるなかれ。時には燃やされ、時にはふくらまされ。敵の攻撃をも利用しないと、お宝までたどり着けない。どこでどんなアクションを使えばいいかをよく考えないと、ワリオの目的は達成できないぞ。

ワリオが遺跡らしきものを発見！ 当然、中にはたくさんのお宝が？

お宝の前には強力なボスが！ 素早く弱点を見つけてお宝をゲットだ

マジカルバケーション

●GBA ●今秋発売予定 ●価格未定 ●ファンタジーRPG
●1人プレイ ●GBA専用通信ケーブル対応

中間色を多用した超美麗なグラフィックの新作RPGが登場。まず注目したいのが、とても携帯機とは思えないような描き込まれた世界。これも、ゲームボーイアドバンスの性能のなせる技だ。

今回発表されたのは、主人公のイラストと画面写真だけなので、まだ詳しいことはわからない。しかし、この画面写真を見ただけでも、制作に対する気合がうかがえる。続報は追って紹介するので、期待して待っていて欲しい。

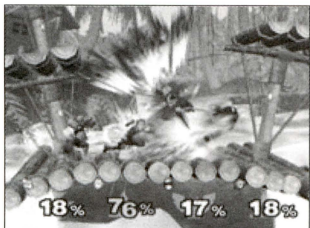
これはどこかの村かな？ 建物もファンタジーっぽい作りだ

こちらは戦闘シーン。画面内のスクエアが意味するところは？

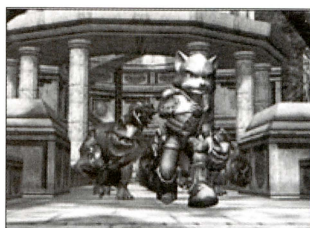
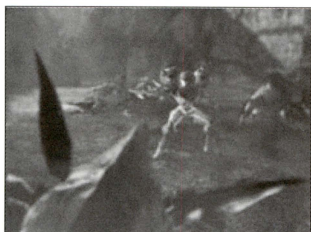
これは男の主人公。女主人公も選べるぞ

ちょっと気が早い？

Nintendo GAMECUBE 先取り情報

先日、アメリカで行われた新作発表会（E3）で、待望の新ハード「ゲームキューブ」の情報が発表されたぞ。発売は9月14日を予定、価格は25,000円前後になるようだ。でも問題なのは、ハードよりむしろソフトだろう。でも心配はいらない。ソフトも数多くが発表されていて、そのどれもが目を引くものだった。発表されたソフトの中から、注目すべきソフトをいくつかピックアップしてみたので、期待して発売を待とう。

この写真ではわかりにくいが、本体は本当に小さい。しかしその中身は、驚くほど高性能なマシンだ！

大人気『スマッシュブラザーズ』の新作が登場。今回はどんなキャラが参戦するのか？

サムス＝アランが帰ってきた。『メトロイド』は、王道のアクションだ

『スターフォックス』の新作も発表された。今回はアクションアドベンチャーらしいぞ

ナ、ナ、ナント！ルイージが主人公のゲームが！ 古くからのファンはビックリだ

PRESENT

夏まっさかりのキミも、夏バテ気味のキミも、きっと元気が出るプレゼントを用意しました。海に山にその他諸々、行楽地へのお供にしてね!?

応募方法

締切：9月3日（消印有効）

巻末のアンケートハガキに、希望の賞品番号を記入し、このページの下についている応募券を貼って、小社宛にお送りください。抽選のうえ当選者を本誌2001年秋号にて発表します。

1

いのまたむつみ直筆サイン入りイラスト

1名

4

「エクスドライバー」出演声優サイン色紙

5名

■提供：バンダイビジュアル

9

「夢のつばさ」成瀬ちさと直筆イラスト色紙

1名

■提供：キッド

10

成瀬ちさと2001年カレンダー

■提供：キッド

3名

2

松原秀典直筆サイン入りイラスト

1名

■協力：講談社

5

「エクスドライバー」ローナ三鷹市水道部ポスター

1名

■提供：バンダイビジュアル

※現在三鷹市では配布しておりません

11

「Close to ～祈りの丘～」ポスター・クリアファイルセット

5名

■提供：キッド

13

「夢のつばさ」「KID MIX セクション」ポスターセット

5名

■提供：キッド

3

青山総一直筆サイン入りイラスト

1名

■協力：翔泳社

6

「逮捕しちゃうぞ」アニメ版ポスター

10名

■提供：エスウッド

12

「エミーリア」ポスター・クリアファイルセット

5名

■提供：キッド

7

「ギャラクシーエンジェル」「フィギュア17」お試しDVD

10名

■提供：エスウッド

8

「ギャラクシーエンジェル」ポスター

10名

■提供：エスウッド

14

「火焔聖母」テレカセット

1名

■提供：スタジオライン

15

2001年夏号表紙イラストリベッタテレカ

100名

春号 プレゼント当選者発表

おめでとうございます!!

1：2001年春号表イラスト リベッタテレカ
- 愛知県 鬼頭真治
- 愛知県 菅原館
- 愛知県 樋口和男
- 愛知県 岩瀬敏樹
- 愛知県 東栄二
- 愛知県 水貝公紀
- 愛知県 市川金光
- 愛知県 下地俊和
- 愛知県 前川秀樹
- 愛知県 吉川祐介
- 愛知県 中上卓
- 愛知県 田原和幸
- 愛知県 佐藤雄一
- 愛知県 山崎勇二
- 青森県 大竹雄一
- 青森県 石野宏一
- 青森県 小倉正典
- 大分県 荒金秀幸
- 大分県 渡辺英明
- 大阪府 横田弘孝
- 大阪府 水島孝典
- 大阪府 赤平京輔
- 大阪府 小池隼人
- 大阪府 矢上聡
- 大阪府 石井加世子
- 岡山県 林正行
- 岡山県 中村高志
- 神奈川県 若生昭
- 神奈川県 小島弘子
- 神奈川県 桑木伸夫
- 神奈川県 武田孝位
- 神奈川県 神崎綾乃
- 神奈川県 近藤智也
- 神奈川県 井上公一
- 神奈川県 大垣明
- 京都府 岩浅洋平
- 京都府 西浦誠
- 京都府 門下陽子
- 京都府 蒲田光彦
- 京都府 今井則子
- 京都府 山崎加奈子
- 群馬県 吉野徹郎
- 群馬県 富貴澤篤
- 群馬県 遠藤貴子
- 群馬県 斉藤真樹子
- 埼玉県 栗原軌之
- 埼玉県 石井優果
- 埼玉県 松田直志
- 埼玉県 里舘誠
- 埼玉県 吉橋亮
- 埼玉県 豊島直樹
- 埼玉県 守口昌彦
- 埼玉県 坂口隆也
- 埼玉県 宮村小百合
- 埼玉県 小林誠
- 埼玉県 加藤美智子
- 埼玉県 白川道子
- 佐賀県 下原潤治
- 佐賀県 内田晃
- 静岡県 永井辰弥
- 静岡県 清水さおり
- 千葉県 内山拓也
- 千葉県 高野心平
- 千葉県 吉岡真理子
- 千葉県 高塚聡
- 千葉県 松崎竜也
- 千葉県 榎本康子
- 千葉県 野村陽子
- 千葉県 近藤卓哉
- 東京都 村野勇司
- 東京都 平松美雪
- 東京都 島田晃明
- 東京都 内田徹
- 東京都 吉村茂
- 東京都 亀井啓介
- 東京都 永井清史
- 東京都 井上建一
- 東京都 山上敏
- 東京都 藤沢享
- 東京都 浅野真一
- 兵庫県 笹井和佳奈
- 兵庫県 三好律成
- 兵庫県 益岡光徳
- 兵庫県 延原明
- 兵庫県 森本優子
- 兵庫県 内田邦夫
- 兵庫県 池田肇
- 兵庫県 安藤恭介
- 福岡県 松木昭雄
- 福岡県 山口真之
- 北海道 城木優明
- 北海道 川村将樹
- 北海道 坂本貴之
- 北海道 加藤真彦
- 三重県 伴野篤史
- 三重県 坂口伸也
- 宮城県 安部幸子
- 宮城県 中岡大介
- 山口県 脇山英明
- 山口県 平田真治
- 福岡県 生田洋平
- 山口県 長岡隆輔

2：劇場版「ああっ女神さまっ」DVD化記念特製図書カード
- 青森県 戸田武彦
- 埼玉県 高松恭介
- 富山県 松山香織

3：「Kanon」全年齢対象版ソフト（Win 95・98）
- 愛媛県 伊藤なつみ
- 高知県 安岡奈瞳美
- 北海道 野澤千暁

4：「Kanon」エンブレムセット
- 福井県 達川晋作
- 栃木県 須賀田勇一
- 千葉県 中野雄太
- 三重県 西寺永晴
- 神奈川県 尾美太介

5：「てんたま」PS用シール
- 広島県 小林大輔
- 長野県 平林匡弘
- 北海道 宝田義弘

6：「Memories Off Festa」両面ポスター
- 茨城県 佐藤俊介
- 神奈川県 益田公平
- 大阪府 近藤一輝
- 大阪府 佐分利昭彦
- 三重県 八田光将

7：「Close to～祈りの丘～」ごとP直筆サイン入りポスター
- 徳島県 加藤大地
- 石川県 一川洋輝
- 京都府 矢野陽介
- 千葉県 加藤雄大
- 兵庫県 藤本浩司

8：中島敦子直筆サイン入りイラスト
- 大阪府 酒井美帆子

9：きみづか葵直筆サイン入りイラスト
- 埼玉県 井田達也

10：只野和子直筆サイン入りイラスト
- 岡山県 松井静章

11：「おかえりっ！～夕凪色の恋物語～」テレホンカード
- 愛媛県 福原麻子
- 山口県 手塚仁

12：「風のクロノア2」体験版ソフト（PS2）
- 青森県 山形満
- 京都府 榎本真一郎
- 群馬県 倉林美保
- 群馬県 上岡哲也
- 埼玉県 近藤周作
- 東京都 松田秀一
- 栃木県 斉藤俊則
- 富山県 北村真治
- 奈良県 津田昭雄
- 北海道 野村京子

13：「井上涼子～ルームメイト～」出演声優サイン入りポスター
- 愛媛県 日浅洋志
- 鳥取県 橋本和也
- 大阪府 竹中義也

14：「エクスドライバー」ポスターセット
- 愛知県 中村真乗
- 石川県 久保文子
- 神奈川県 中野尊
- 高知県 平田一
- 埼玉県 野原貴裕
- 千葉県 今井俊
- 富山県 小林繁人
- 新潟県 田中透
- 新潟県 鶴巻淳
- 三重県 徳永義男

15：「エクスドライバー」トレーディングホビーカード
- 熊本県 岩下健太郎
- 富山県 橋本雅志
- 神奈川県 大塚宏美

16：「エクスドライバー」トレーディングホビーカードコンプリートセット
- 山口県 原田潤一

応募券
PARTNER
2001 SUMMER

『逮捕しちゃうぞ SECOND SEASON』ビデオ＆DVD 7月25日リリース開始（全9巻）

原作にはないオリジナルストーリーで好評放映中の『逮捕しちゃうぞ』が、いよいよVC＆DVDで登場！　気になる初回特典はなんと、DVDの第1巻に全9巻が収納できる特製DVDボックスがついているのだ。もちろんジャケットイラストはキャラクターデザインをてがけた中嶋敦子の描き下ろし！
第1巻の発売は7月25日（2話収録）。以降毎月発売されていくぞ（2～9巻は3話収録）。全9巻（全26話）。価格は第1巻3,800円、2～9巻が6,000円（税抜）。発売はバンダイビジュアル。

『フィギュア17』プロジェクト始動中！

月1回、1話1時間枠、35mmフィルムというまるで映画感覚の異色アニメーション『フィギュア17つばさ＆ヒカル』が、スカイパーフェクTV！Ch.729アニメシアターX（AT-X）で毎月最終日曜日、22:00から放映中だ。
壮大な自然が広がる北海道で繰り広げられる主人公・つばさと、登場人物たちのヒューマンドラマ、異星生命体とのバトルをベースに物語は展開していく。
監督は『To Heart』『鋼鉄天使くるみ』シリーズでおなじみの高橋ナオヒト。キャラクターデザイン・総作画監督は千羽由利子だ。
リピート放映もされているので、まだ見ていない人はさっそくチェックしてみよう！　HPはhttp://www.figure-17.com

新感覚対戦型育成SLG『エバーグリーン・アベニュー』

『ルームメイト』シリーズでお馴染みのデータム・ポリスターから、対戦型育成SLGが発売される。タイトルは『エバーグリーン・アベニュー』。制作は『悠久幻想曲』シリーズを手掛けたブリッジ、キャラクターデザインはmooが担当している。
このゲームの特色は、プレイヤーキャラとライバルキャラの関係。プレイヤーは男女どちらかひとりの主人公を選び、ゲームをプレイするのだが、選ばなかったキャラクターはライバルキャラとしてゲーム中に登場し、ストーリーに密接に絡んでくるのだ。
予価5,800円（税別）で、2001年9月発売予定。PS版。

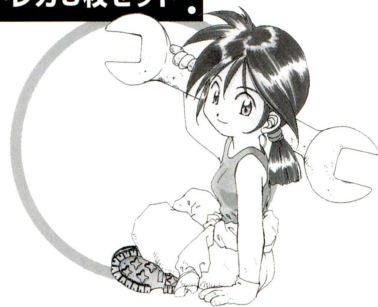
ガイナックス夏のイベント情報！

ガイナックスは今年の夏イベントに、積極的に参加する模様。皮切りは7月8日に東京国際フォーラムで開催される「フリクリ上映会＆トークショー」。鶴巻監督自身が『フリクリ』の世界を語る。次は7月21日からの「東京キャラクターショウ」に出展。ここでは「コミックガム」で好評連載中の『まほろまてぃっく』の最新情報が公開される。そして8月5日の「ワンダーフェスティバル」、10日からの「コミックマーケット60」にも出展。オリジナルグッズを発売予定とか。上映は18日からの「第40回日本SF大会」、25日からの「TBSアニメフェスタ2001」。それぞれ『まほろまてぃっく』の第1話を上映予定。イベント販売グッズは、ここでしか手に入らないレア物が多いという噂。これはもう、すべてのイベントに行って手に入れるしかない!?　詳くはガイナックスホームページで。
http://www.gainax.co.jp/index.html

読者全員プレゼント「リベッタ・プロジェクト」締め切りました！

アイテムは特製ピンズかトレカ９枚セット

昨年の春号からスタートした読者全員プレゼント企画「リベッタ・プロジェクト」へのたくさんのご応募ありがとうございました。当企画は6月末日をもって締め切りとなりました。現在、賞品である特製トレカ９枚セットと特製ピンズを製作中ですので、ご応募いただいた皆様のお手元に届くのは、「2001 PARTNER秋号」が発売される頃（10月3日前後）となります。首を長くしてお待ちください。ちなみにトレカセットのほうが人気がありました。

＊応募の期間中、弊社の経営上の理由から、ナットを添付する予定であった「エクスドライバー」の単行本が発売延期になるなど読者様には大変なご迷惑をおかけしました。あらためてここでお詫び申し上げます。

●いのまたむつみ先生と待ち合わせたのは、某駅前のひなびた喫茶店。しかし、いのまた先生が現れたとたん、暗い店内は光に包まれた（！）。
スラッとした細身のお姿。顔には優しそうな微笑みを浮かべていらっしゃる。そこの空気がふわっとなごみ、かなり緊張していた取材陣は、ほっと安心したのである。
いのまた先生は、インタビューでもおっしゃったように、「植木に花が咲いたよ」とか「ツバメが巣を作ったよ」といった日々の喜びをとても大切にしていらっしゃる。日々の喜びを見守るのは太陽の光と吹き渡る風なのだ。
読者プレゼントのイラストをお願いすると「いいですよ」と軽やかにその場で描いてくださった。それも、下描きなしのいきなり本番。「す、すごい……」とまた感動を新たにしたわれわれである。

●「スキキャラ」の取材は今回も大阪。藤島康介先生は、これまた前回と同じく現地集合。さて当日、大阪でお会いした藤島先生は……顔色が悪かったのです。どうやら新幹線に酔ってしまったとのこと。が、いざ取材になれば、さすがは藤島先生。笑いあり、ツッコミあり、ライターの不安なんぞ吹き飛ばす楽しい座談会になり、コンビニ話で大盛り上がり。藤島先生はコンビニのPOSシステムをからかうのが密かな楽しみだとか!?　アシさんの大量買い出しによって、商品ラインナップが左右されるのだそうです。それはカプコンチームも同じで、周囲のコンビニの商品にはかなり偏りがあるとのこと。ゲーム・マンガ業界とコンビニの、ちょっと面白い裏事情でした。

●青山総一先生ご本人の見かけはロック系。取材の日は革パンツを履いていらっしゃいました。アイスコーヒーを召し上がっていましたが、ガムシロップは慎重に、コーヒー1杯につき半分。これはやっぱり、ロック的なプロポーションを保つためなんでしょうか？
青山先生も藤島康介先生との思い出があるというお話も。そこに出てきたのは、おふたりが写っている思い出の写真。いつも持ち歩いてらっしゃるのでしょうか、きっと情の厚い方なんでしょう。そして、青山先生－藤島先生という、思いがけない人の縁を目の当たりにした私は、とても感慨深い気持ちになりました。みなさんもいろんな人との縁を大事に育んでくださいね。

●松原秀典先生の「小っちゃいもの専門」というお話。アニメ映画『オネアミスの翼』で評価を確立された松原先生ですが、それは広い画面の中で、すごく小さな縮尺のキャラクターを動かす技だったのです。そんなに小さいキャラを、きちんと人間らしく見えるように動かすのは、センスもさることながら、普通よりも数倍手間がかかる難しい作業。「苦労しました」と語る松原先生の微笑みの苦さが印象的でした。

●須藤典彦監督の同人誌活動はというと……。
「小学校や中学校の時って、白紙のノートに四コマ漫画を描いたり、今で言うアニパロみたいなものを描いたりするのが好きなヤツが必ず何人かいるでしょう。交換日記じゃないけど、一生懸命描いて、週末には交換して読んで、みたいなことはしていました。あとは連作。僕が3ページなら3ページ描いて別のヤツに渡し、そいつがまた続きを何ページか描いて次に渡す。まあ僕は勉強さぼってやってましたから、本格的な漫画を描いていたわけじゃないんです。絵コンテみたいな感じの絵を描いていました。懲り始めちゃうと、下手でもちゃんと描きたくなるので、それを始めると勉強そっちのけで徹夜作業になっちゃうので。」
監督の青春記を垣間見た思い。シャイな笑顔が印象的な方でした。

PARTNER

げーむじん

2001.SUMMER

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE

げーむじんパートナー

vol.17

CONTENTS

表紙の言葉

白衣バンザイ!!

（藤島康介）

http://www.t-two.co.jp/

機種の略称　PS→プレイステーション　PS2→プレイステーション2　DC→ドリームキャスト　N64→NINTENDO64　NP→NINTENDO POWER　GBA→ゲームボーイアドバンス　GB→ゲームボーイ　AC→アーケード　WS→ワンダースワン　PC→パソコンソフト　NGP→ネオジオ・ポケット　OVA→オリジナルビデオアニメ

げーむじんPARTNER秋号は10月3日発売！

STAFF LIST

●発行人　高橋恭
●編集人　木村晃
●編集長　大塚訓章
●副編集長　尾針菜穂子
●AD　田村宏（海月デザイン）
●編集・ライター　海老名真一/梅澤鈴代/書上久美/髙橋剛/酒寄朋巳/藤井郁
●デザイナー　田村宏（海月デザイン）/武井章（博文堂デザイン）/三川秋桜、横河依子（muse cotton）
●カメラ　清野泰弘（PLUS ONE）
●協力　KSS/ナムコ/富士見書房/ビクターエンタテインメント/角川書店/バンダイビジュアル/サンライズ/バップ/メディアワークス/ランティス/カプコン/講談社/スタジオゑびす/バンプレスト/フライト・プラン/シャルラク/キッド/青二プロダクション/スタジオライン/アルゼ/翔泳社/エスウッド/アニメイトフィルム/大沢事務所（順不同・敬称略）
●広告営業　鈴木宏彰
●スーパーバイザー　池山一二
●製版所　株式会社エコープロセス
●印刷所　株式会社飛来社
●発行所　株式会社ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
《編集部》TEL:03-3370-9672　FAX:03-3370-2415
《営業部》TEL:03-3370-3061　FAX:03-3370-2419

編集後記

■いのまたむつみ先生ご本人から、昔のお話などをうかがえたのは、大変ありがたく、貴重で素敵な事件だった。いのまた先生然り、なにかを成し遂げてきた人たちは、きちんと「戦ってきた」人である。
私は本が好きで、本をつくりたくて編集者になった。この世界に入ってから、自分なりに「戦ってきた」つもりでいたけど、それは単なる青二才の「些細な揉め事」にしかすぎなかったのだろう。「戦う」ほどのなにかを、私はまだしていない。たぶん。
10人いたら10人それぞれの戦場がある。ここまで読んでくれた人たちの顔を私は知らないけど、いつか会う機会があったら、願わくば、お互い胸をはって「戦ってきた」と言おう。どうか、それまで待っててね。
（O針）

■読者の皆様、関係各位の皆様にはいろいろとご心配をおかけしましたが、なんとか無事に夏号を出すことができました。この場を借りて御礼申し上げます。
さて、今回の「パートナー」はいかがでしたか？　いままでのどの号よりもクリエイターに焦点を当てた誌面になっていると思いますが……。「今までとちょっと違うな」と思った人がいてくれると嬉しいな。今後は「クオリティの高いイラストとクリエイターの生の声が載ってるのは、げーむじんPARTNERだけ」って感じでこの路線でブっ飛ばしていきます。応援よろしく。あと、キムラ前編集長の最後の大仕事「リベッタプロジェクト」にたくさんのご応募ありがとうございました。また機会があれば、このような企画をやりたいですね。
（O塚）

アンケートご回答欄

●あなたは「げーむじんPARTNER」を
□毎号買っている・□初めて買った
□(　　)号だけ買った・□知らなかった

●この本を知ったきっかけは？
□店頭で見て・□友人、知人から聞いて
□チラシを見て・□その他(　　　　　)

●この本を買った理由は？
□(　　　　　　　　　　)特集だから
□(　　　　　　　　　)が載っていたから
□「げーむじんPARTNER」ファンだから

●当社のHPを見たことがありますか？
□はい・□いいえ

●次のテーマの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～2001年夏号のコンテンツ～

1 □表紙
2 □クリエイター・創作の現場から「いのまたむつみ」
3 □ピアノ
4 □エクスドライバー
5 □スキスキゲームキャラ「燃えろ！ジャスティス学園」
6 □劇場版ああっ女神さまっ
7 □サモンナイト2
8 □飯塚武史の「サモンナイト2」創作現場から
9 □ナコルル　～あのひとからのおくりもの～
10 □成瀬ちさとのA Girl
11 □夢のつばさ
12 □KID MIX　セクション
13 □桑島法子のNo Surprises
14 □アニメ・こみっくパーティー
15 □火焔聖母　～The Virgin on Megiddo～
16 □近藤敏信の16ビットのヒロインたち
17 □近永早苗のおんなのこっていいじゃん！
18 □げーむじんサポーター
19 □Let's Play
20 □ルナ・ウイング　～時を越えた聖戦～
21 □Nintendo Paradise 出張所
22 □プレゼント
23 □インフォメーション
24 □取材の現場から
25 □編集後記
26 □ポスター（響子先生「燃えろ！ジャスティス学園」）

応募券
PARTNER
2001 SUMMER

応募券をここに貼り、2001年9月3日(消印有効)までにお出しください。

●そして、○から1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。
※おもしろかった記事（No.　　）
【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）
【理由】

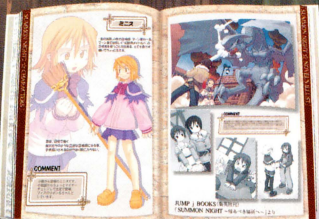
●好きな、または取り上げて欲しいゲーム・アニメタイトルを書いてください。
(　　　　　　　　　　　　　　)

●好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。
(　　　　　　　　　　　　　　)

●「げーむじんサポーター」は、みなさんのお手紙で作られています。今号の感想、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

PlayStation

召喚…異世界…戦乱の予感

8月2日いよいよ召喚

- 予価:5,800円(税抜)
- 2枚組CD-ROM
- ファンタジックシミュレーションRPG
- プレイステーション用ソフト

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1ピアザ松戸
〒271-0092
PHONE:047-367-7100

バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに! 03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)
バンプレストホームページ●http://www.banpresto.co.jp/

●スタッフ募集●http://www.banpresoft.co.jp/

キャラクターデザイン 飯塚武史　シナリオ 都月 狩

バンプレストのゲーム情報がすべて集結!!
SUPER HOT WEB
●http://www.hotline-web.com/